SFT-0105-JPN

スーファミターボ
SUFAMI TURBO

SD ガンダムジェネレーション グリプス戦記(せんき)

取扱説明書(とりあつかいせつめいしょ)

BANDAI

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイの任天堂スーパーファミコン専用 スーファミターボカセット「SDガンダムジェネレーション グリプス戦記」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠ 警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 注意

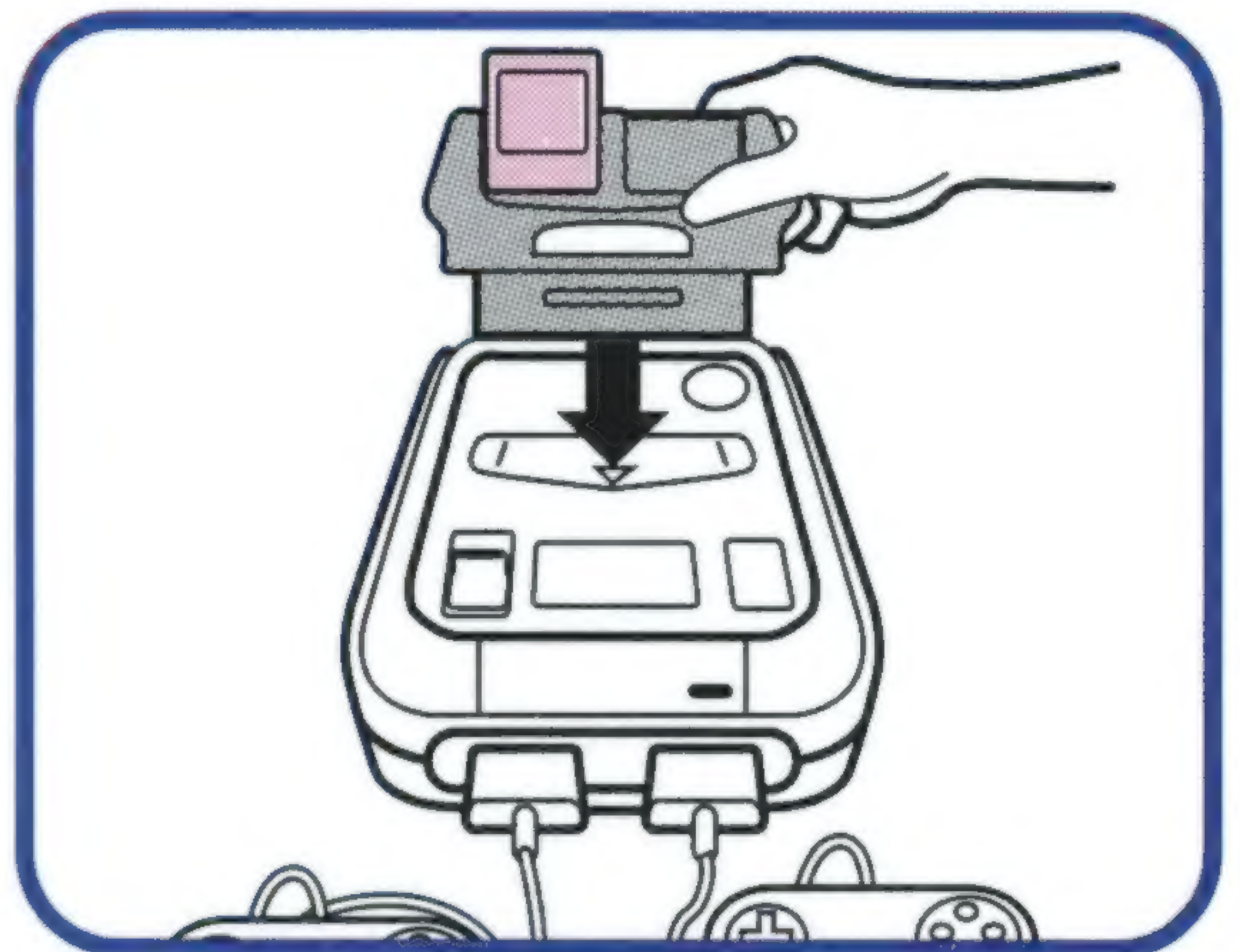
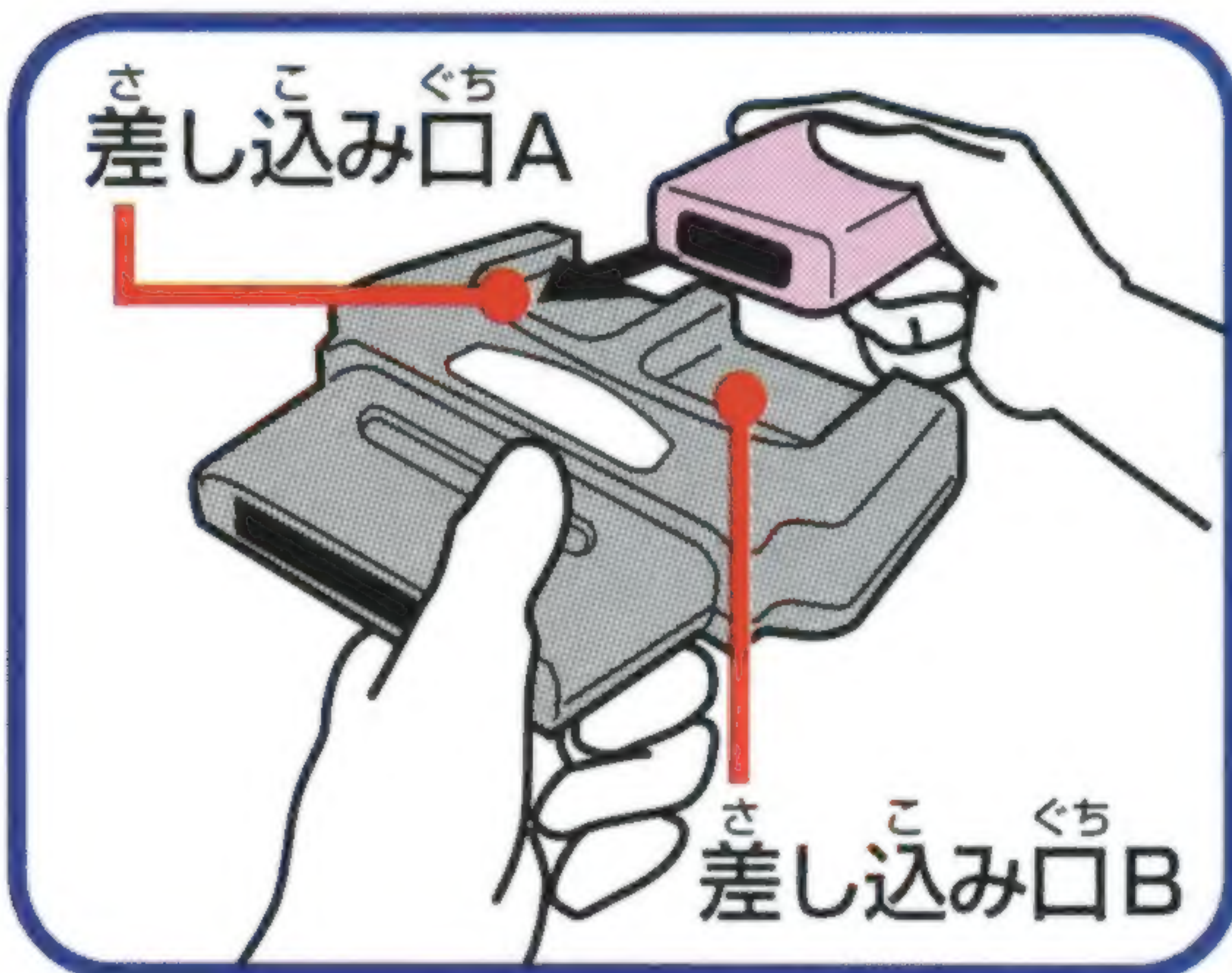
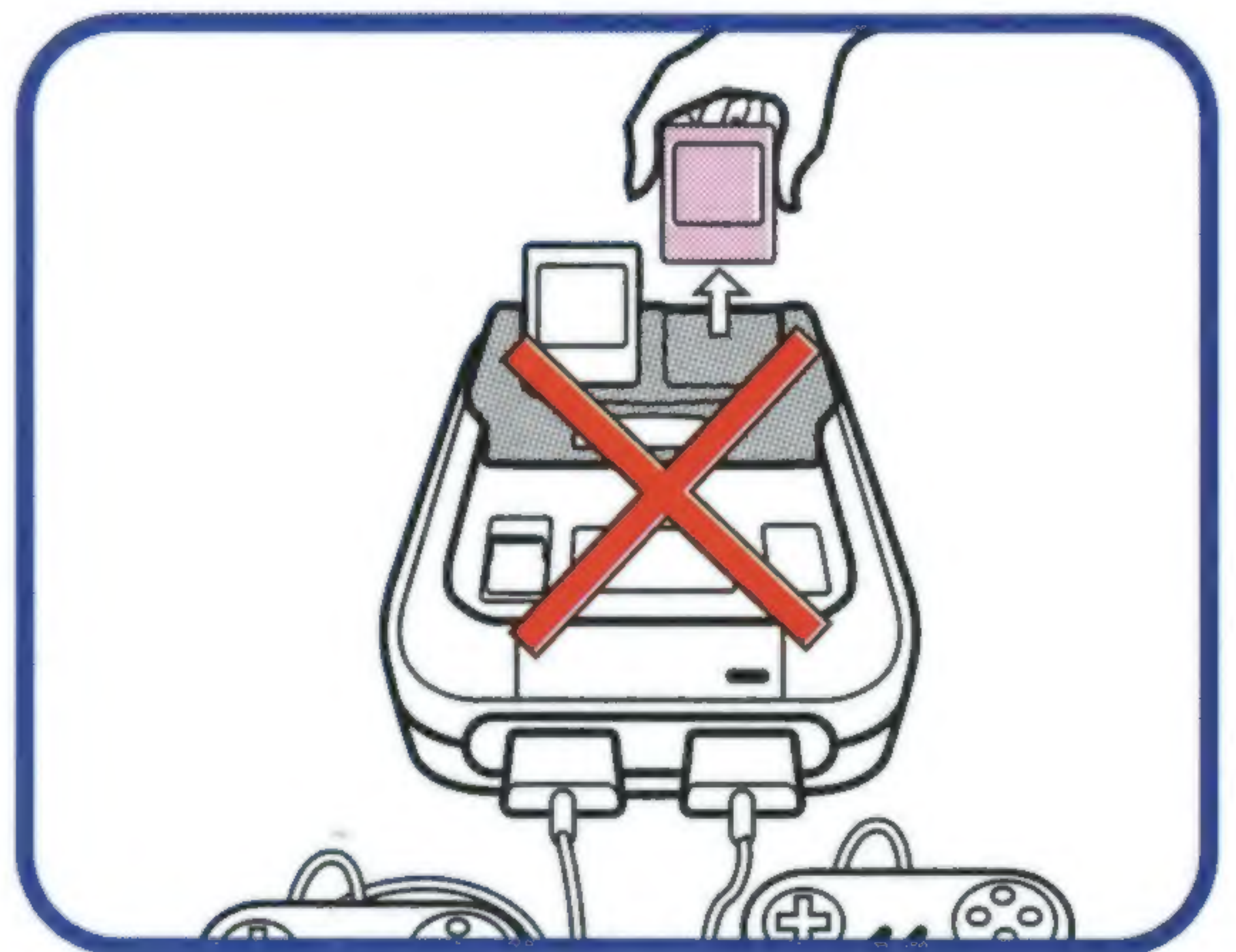
- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

CONTENTS もくじ

使用上のご注意

セット時の注意

●スーファミターボをセットする前に、スーパーファミコン本体が、テレビまたはモニターと正確に接続できているか確認してください。

※スーパーファミコンの使用方法に関しては、スーパーファミコン本体の取扱説明書を必ずお読みください。

●はじめにゲームカセットをスーファミターボの正しい場所に差し込んでから、スーパーファミコン本体にスーファミターボをセットしてください。

●ゲームカセットは、直接スーパーファミコン本体に差し込まないでください。

●スーパーファミコン本体にスーファミターボをセットした状態でゲームカセットを抜かないようにしてください。

※１つのゲームカセットで遊ぶ場合は、必ず「差し込み口A」に入れてください。

ゲームカセットの扱い方

- ゲームカセットは非常にデリケートですので、決して分解しないでください。
- ゲームカセットの端子部にシールなどを貼らないでください。
- ゲームカセットに強い力を加えたり、端子部に汚れや傷をつけないよう、ご注意ください。

ゲームカセットの保管

- ゲームカセットは元の箱に入れ、高温、多湿の場所を避けて保管してください。
- 直射日光の当たる場所、暖房機具の近くなど温度が高くなる場所には置かないでください。

【バックアップに関するご注意】

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままで抜き差しをしますと、バッテリーバックアップ機能でセーブ（記録）された内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
また、カセット内蔵電池の電池切れのためにセーブ等ができなくなった場合は、有償にて電池交換いたしますのでバンダイお客様相談センターまでお問い合わせください。

きほんのきほん編　はじめてシミュレーションゲームに挑戦する君に！

シミュレーションゲーム用語の基礎知識

◆マップ

自軍のユニットを動かすステージのことで、さまざまな地形や建造物等があります。

◆ユニット

将棋やチェスでいうところのコマのようなもので、「SDガンダムジェネレーション」シリーズでは、戦艦ユニットとMSユニット（MAも含む）等があります。

◆ターン

一方のプレイヤーがユニットを行動させる番を「フェイズ」、敵味方がお互いに1回づつのフェイズを１ターンと呼びます。

◆コマンド

自分のユニットにあたえる指令のことです。

SDガンダムジェネレーションってどんなゲーム？

ゲームのルール

プレイヤーは、自軍のユニットを戦艦に搭載させてグループを編成し、マップを移動させながら敵ユニットに接近して戦闘を重ね、ユニットをどんどん成長させていきます。**敵軍を全滅させるか、敵の本拠地を占領すると勝ち！** 手に入れた軍資金ボーナスでユニットを生産し、自軍を強化させて次の戦いに備えます。

SD GUNDAM GENERATION

ゲームの流れ(イベントモードの場合)

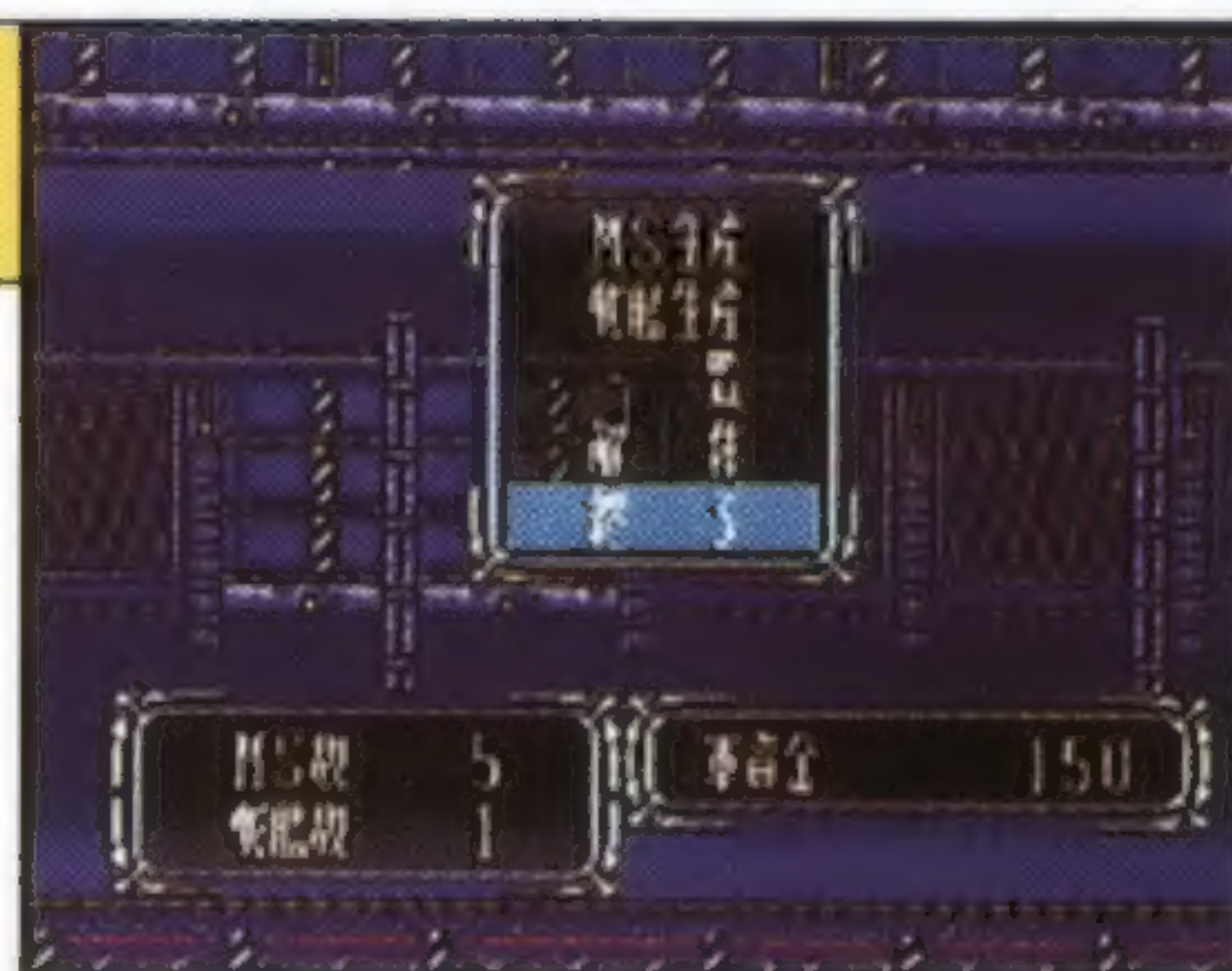
シナリオデモ

ゲームのストーリーや戦闘の背景が流れます。
(2P対戦モードではありません。)

ステージタイトル画面

ステージ数、作戦目的、マップ、上限グループが表示されます。

ユニット生産画面

ユニットを生産したり、解体したりします。
(ステージ1では、ありません。)

マップ

コマンドで自軍のユニットを行動させます。

戦闘

コマンドで「攻撃」を選んだ場合や、敵ユニットに攻撃を仕掛けられた場合は、ユニット同士で戦います。

敵軍の全滅

敵軍の本拠地占領

ステージクリアとなり、ゲームデータがセーブされます。

次のステージへ

MANUAL

2つのゲームカセットで、シミュレーションゲームに新たな興奮!!

SDガンダムジェネレーションシリーズでは、スーファミターボに2つのゲームカセット(「グリプス戦記」と「グリプス戦記」または「グリプス戦記」と「一年戦争記」)をセットしてプレイすることもでき、これまでのシミュレーションゲームにはない超興奮の対戦が楽しめます！
※「一年戦争記」は別売りです。

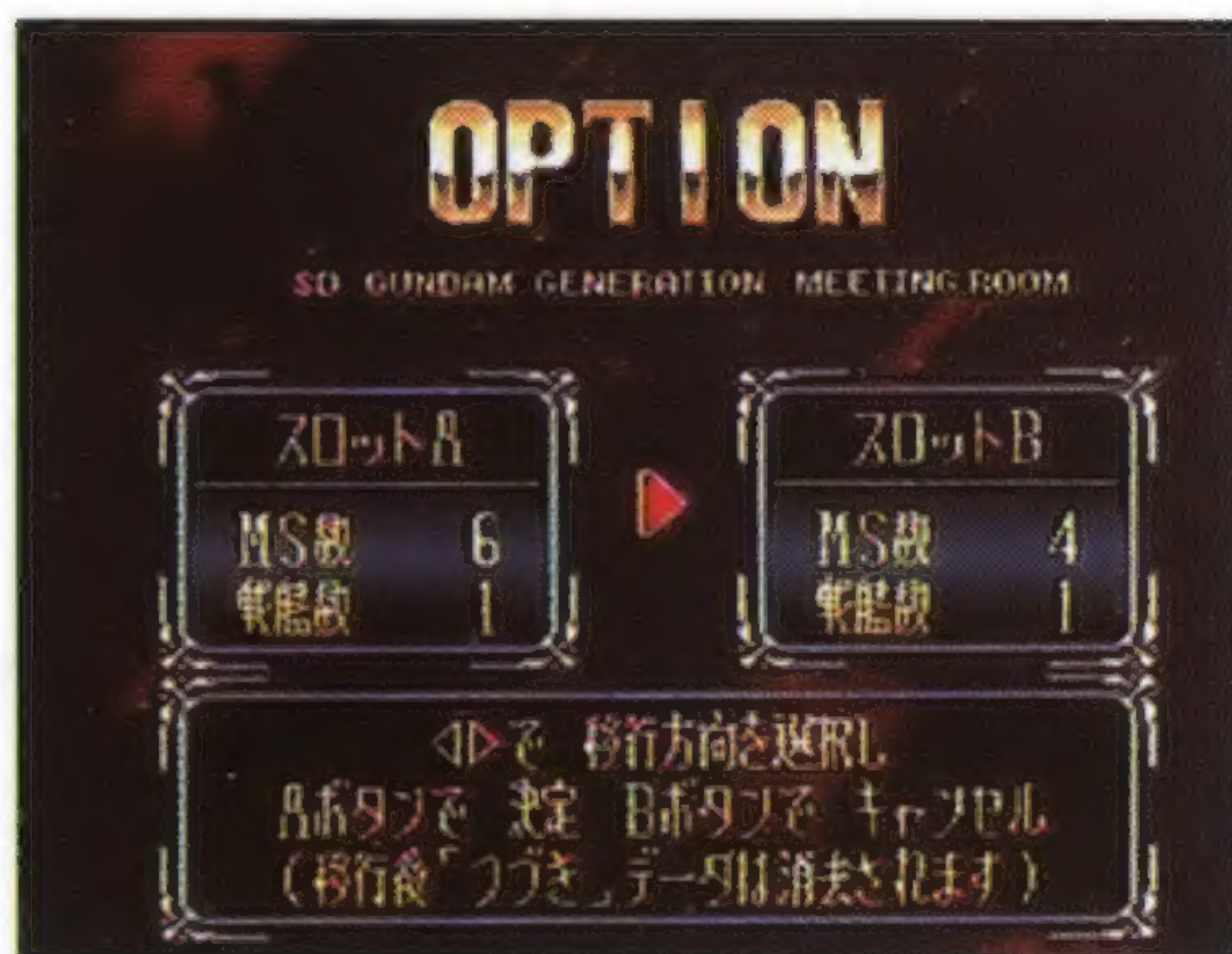
お互いのマップやユニットが使えるようになるぞ！
※1Pが差し込み口(A)のユニット、2Pが差し込み口(B)のユニットで戦えます。

自分が育てたオリジナル軍と友達が育てたオリジナル軍同士で対戦ができるぞ！

友達のユニットを奪えるぞ!!

移行システムで、お互いのユニットをもう一方のゲームカセットに移行できるぞ！

きほん編

ゲームがわかって、気合いが入ってきた君に！

コントローラーの基本操作

マップ以外の操作

＋キー／カーソルの移動

Xボタン／ユニットステータスの表示

SELECTボタン
項目の選択

STARTボタン／決定

Aボタン／決定

Bボタン／キャンセル、マップ画面にもどる

Yボタン／（＋キーを押しながら）カーソルの高速移動

マップ上の操作

Rボタン
未行動ユニットの検索（右回り）、
マップ兵器の発射方向切り替え（右回り）

Lボタン
未行動ユニットの検索（左回り）、
マップ兵器の発射方向切り替え（左回り）

Xボタン
ユニットステータスの表示

＋キー
ユニット、カーソルの移動、
コマンドの選択

SELECTボタン
（多重マップステージの場合）
別マップへ移動

STARTボタン
システムコマンドの表示

Aボタン
ユニットコマンドの表示、決定

Bボタン
地形確認（スクエア表示）、
キャンセル

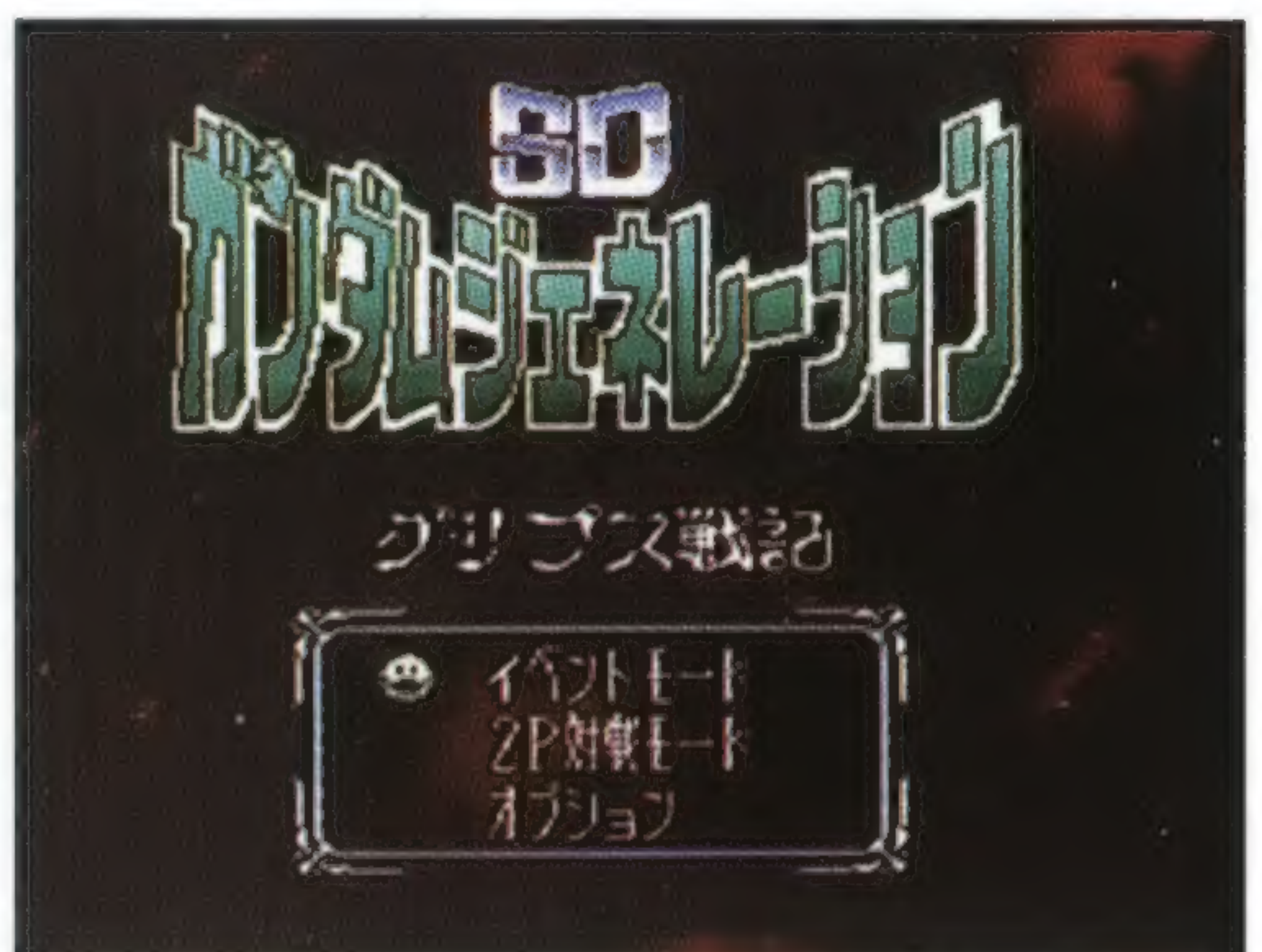
Yボタン
（＋キーを押しながら）
カーソルの高速移動

ゲームスタート

スーパーファミターボをセットしよう！

スーファミターボ専用ゲームカセットをスーファミターボに差し込み、スーパーファミコン本体にセットしてください。電源をONにすると、起動画面に続いて、ゲームのタイトル画面があらわれます。

ゲームモードを選ぼう！

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、ゲームモードが表示されます。好きなモードにカーソル（ハロ）を合わせて、Ⓐボタンを押してください。

「イベントモード」

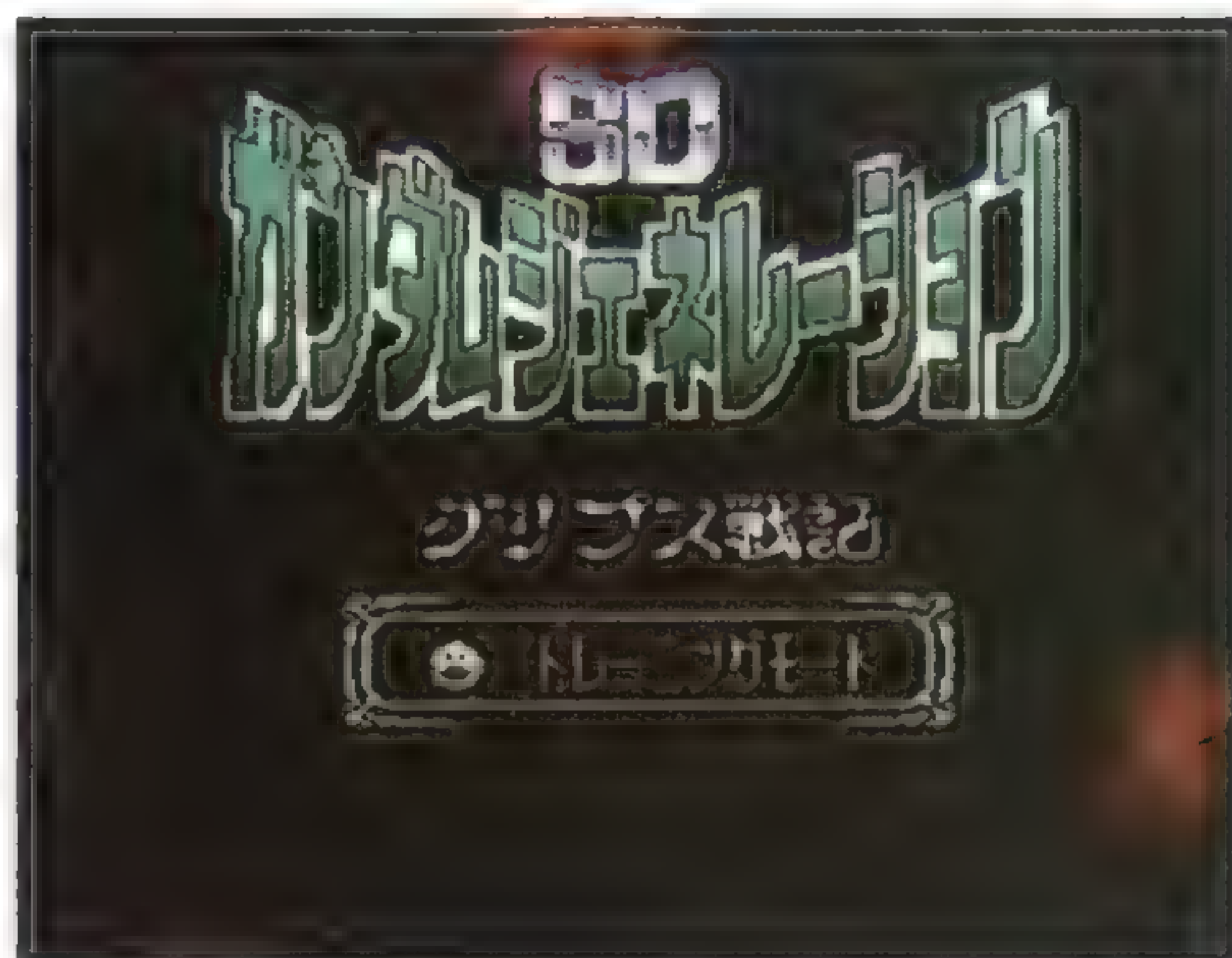
コンピュータと対戦するモードです。ストーリーに従って、5つのステージを順番にクリアしていきます。(P13参照)
また、全ステージをクリアすると、「スペシャルモード」がプレイできます。(P34参照)

「2P対戦モード」

1つまたは2つのゲームカセットを使って友達と対戦するモードです。Ⓐボタンを押すとそれぞれのメニューが表示されます。選択後サブメニューが表示されますので、好きなモードを選んでください。
※ゲームカセット1つの場合は「トレーニングモード」でしか遊べません。

サブメニュー

「トレーニングモード」

自分で軍資金やグループ数を決定できる練習モードです。セーブされません。

「オプション」

好きなゲーム音を聞いたり、ユニットの「移行システム」の管理等ができます。(P12参照)

「オプション」でできること

「オプション」を選ぶとオプションメニューが表示されます。
十キーでメニューを選び、Ⓐボタンを押すとそれぞれのメニューが表示されます。

サウンド　：ゲームサウンドについてのメニューを表示します。
データ管理：ゲームデータについてのメニューを表示します。
EXIT　　　：モード選択画面にもどります。
対戦数　　：2P対戦した回数と勝敗結果、勝率を表示します。
（イベントモードをクリアしていないと表示されません。）

「サウンド」

サウンド：ゲームサウンドの切り替え（ステレオ／モノラル）ができます。
BGM　：ゲーム中のBGMを聞くことができます。
SE　 ：ゲーム中の効果音を聞くことができます。
EXIT ：オプションメニュー選択画面にもどります。

「データ管理」

十キー上下で項目を選び、左右で設定してⒶボタンを押してください。

MSユニット移行：2つのゲームカセットを使って、一方のユニットをもう一方に移行させることができます。（P32、33参照）
セーブデータクリア：これまでにセーブしたデータを消して、買った時の状態に戻します。
EXIT：オプションメニュー選択画面にもどります。

「イベントモード」のあそびかた

はじめてプレイする場合は、モード選択後、ステージタイトル画面があらわれます。すでにセーブデータがある場合は、どちらかのセーブデータを選び、Ⓐボタンを押すと、ステージタイトル画面になります。

セーブデータの選択画面

「ロード」

ステージ終了後強制的にセーブされたデータで、ステージタイトルからゲームを続けることができます。

「つづき」

マップ上で「セーブ」を実行した状態からゲームを続けることができます。
※ユニットを移行すると、つづきのセーブデータは消えてしまいます。

ステージタイトル画面

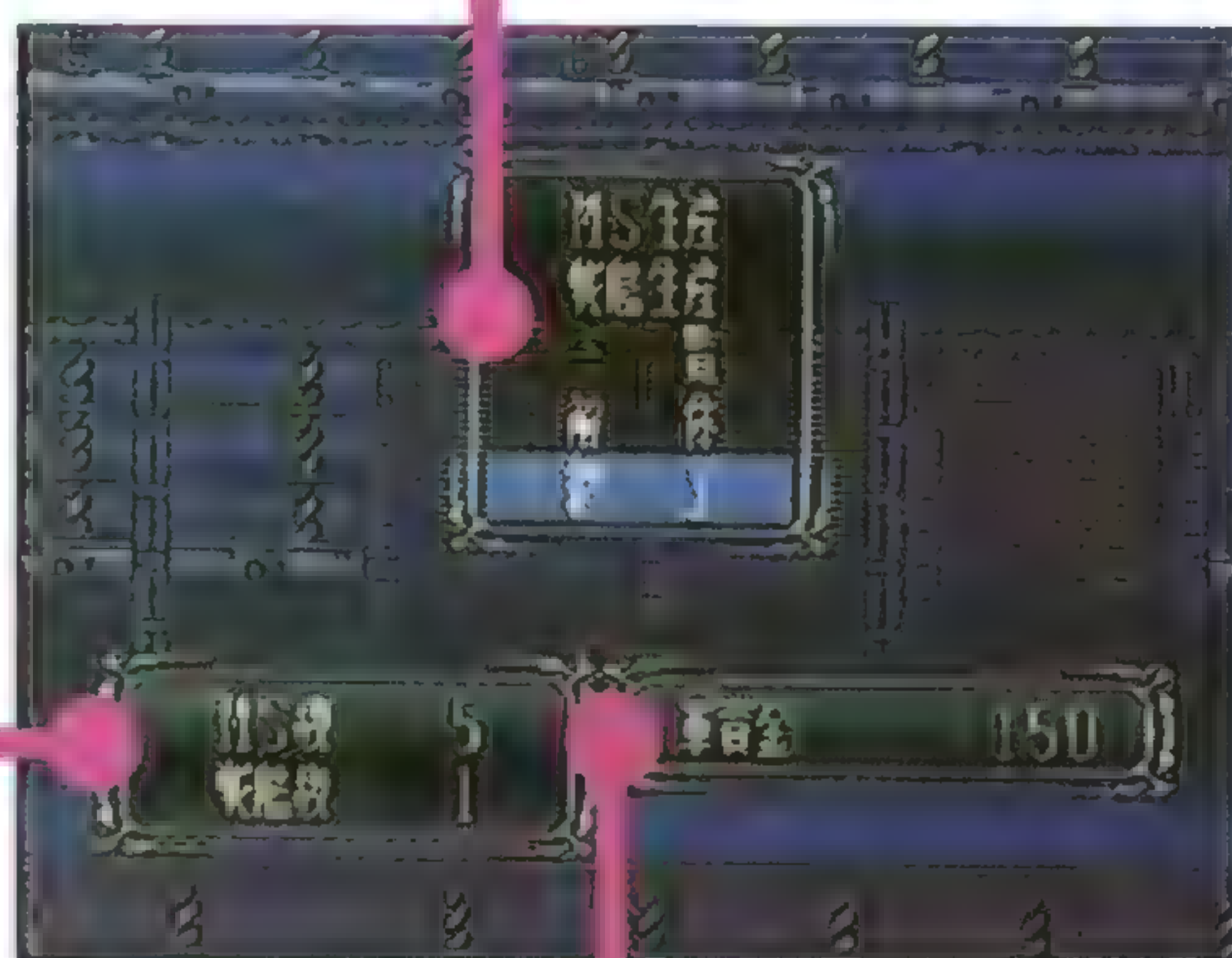
ステージナンバー
ステージタイトル
作戦目的

作戦目的　：ステージをクリアするために出されている指令
上限グループ：編成できる最大グループ数
※作戦目的は、ステージクリアのための目標で、全てのステージは、敵軍を全滅させるか、敵の本拠地を占領すればクリアできます。

はじめに、ユニットを生産して自軍を編成しよう！

ステージタイトル画面で Ⓐ ボタンを押すと、生産画面にかわり、ユニットを生産したり解体したりして、自軍を編成することができます。（ステージ1では、ユニット生産はありません。）

MS生産：持っている軍資金でMSを生産します。
戦艦生産：持っている軍資金で戦艦を生産します。
一覧：現在自軍で所有している全ユニットを表示します。
解体：いらないユニットを解体します。
終了：マップ画面になります。

MS数：自軍のMSの数
戦艦数：自軍の戦艦の数

軍資金：現在持っているお金

「生産」のしかた

「MS生産」または「戦艦生産」を選び、Ⓐ ボタンを押すと、ユニットとそのステータスが表示されます（十キー左右でスクロール）。十キー上下で欲しいユニットを選び、Ⓐ ボタンを押し、もう1度 Ⓐ ボタンを押すと生産できます。MSユニットは、最大96機まで所有できます。

ステータスをチェック!!

MSの場合

HP：能力
EN：エネルギー値
移動力：1ターンで移動できる能力
飛行可能：飛行できない場合は、表示できません

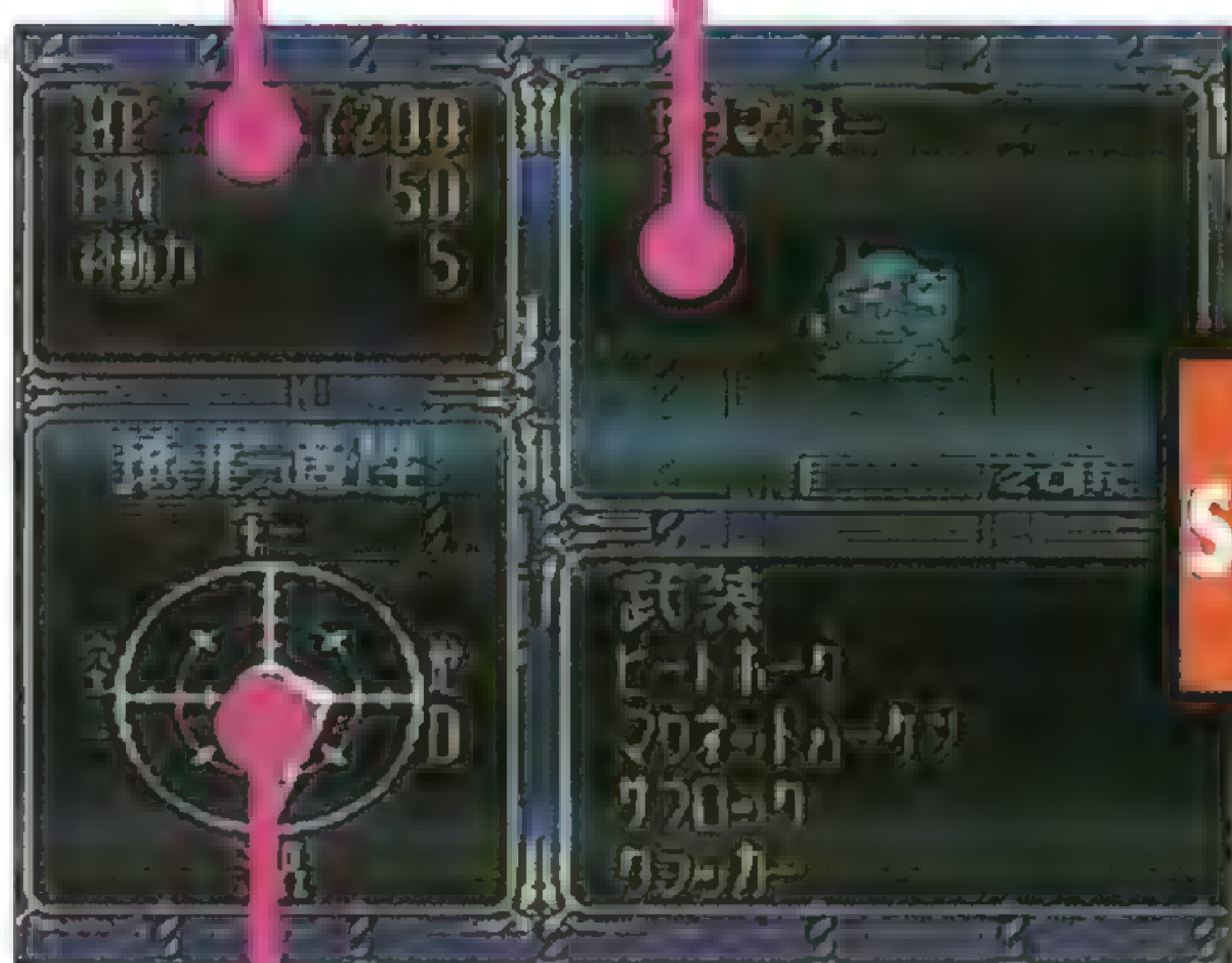
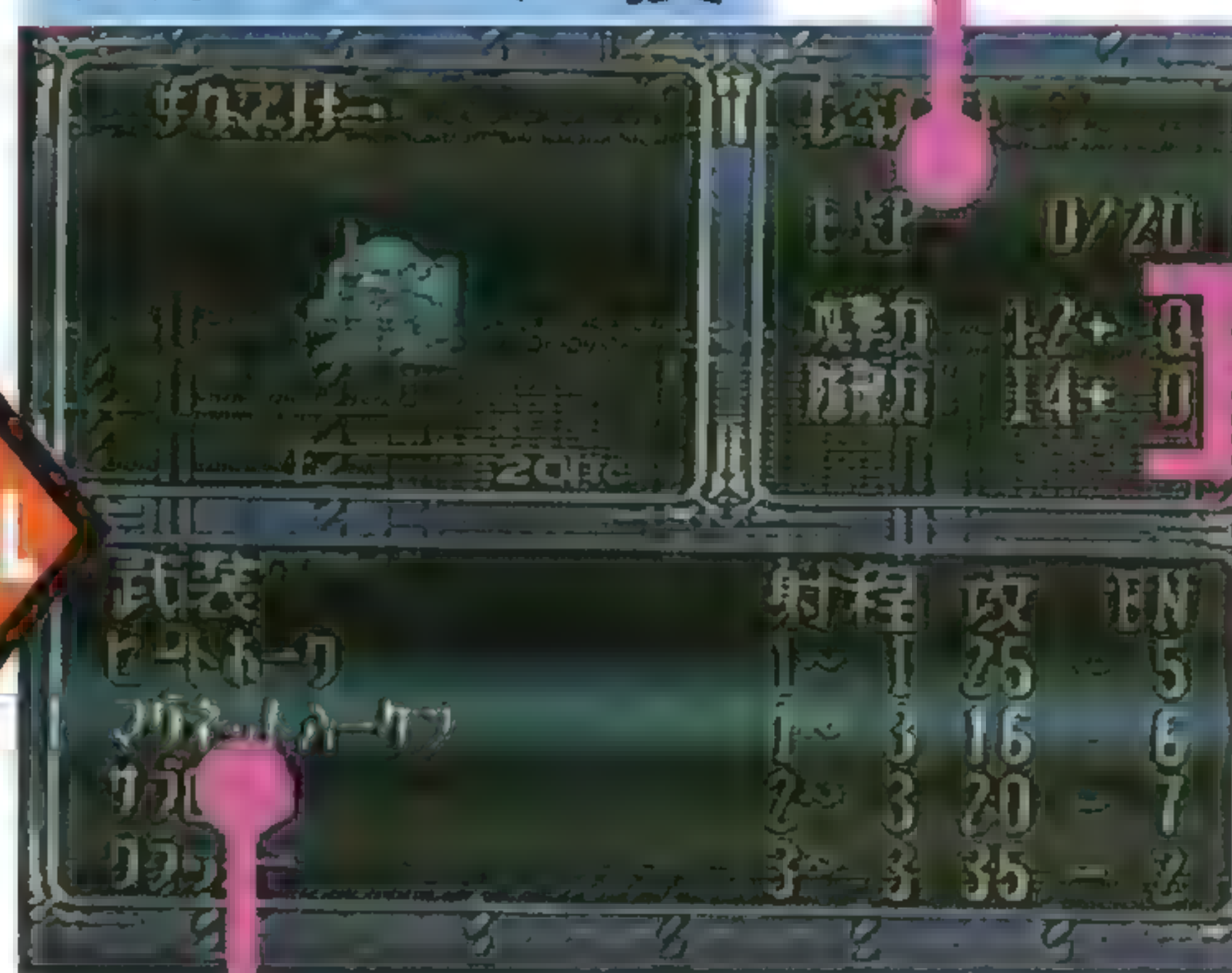
MSの名前
値段

レベル：そのMSの現在のレベル
EXP：そのMSの現在の経験値
攻撃力：そのMSの現在の攻撃力
防御力：そのMSの現在の防御力

スクロール後

地形適性：宇宙·地上·海·空
それぞれの適性
※「一」印は出撃できません。

進化ボーナス
そのMSの現在のボーナス値（P19参照）

武装
射程：攻撃有効範囲
攻：攻撃力
EN：消費エネルギー

地形適性を考えてユニットを選ぼう！

それぞれのユニットには、地形による向き不向きがあり、出撃できない場合もありますので、戦うマップに合わせてユニットを選びましょう。

戦艦の場合

HP：能力
EN：エネルギー値
移動力：1ターンで移動できる能力
飛行可能：飛行できない場合は、表示できません

搭載数：その戦艦に搭載可能なMS数
指揮範囲：その戦艦の指揮範囲（P22）
攻撃力：その戦艦の現在の攻撃力
防御力：その戦艦の現在の防御力

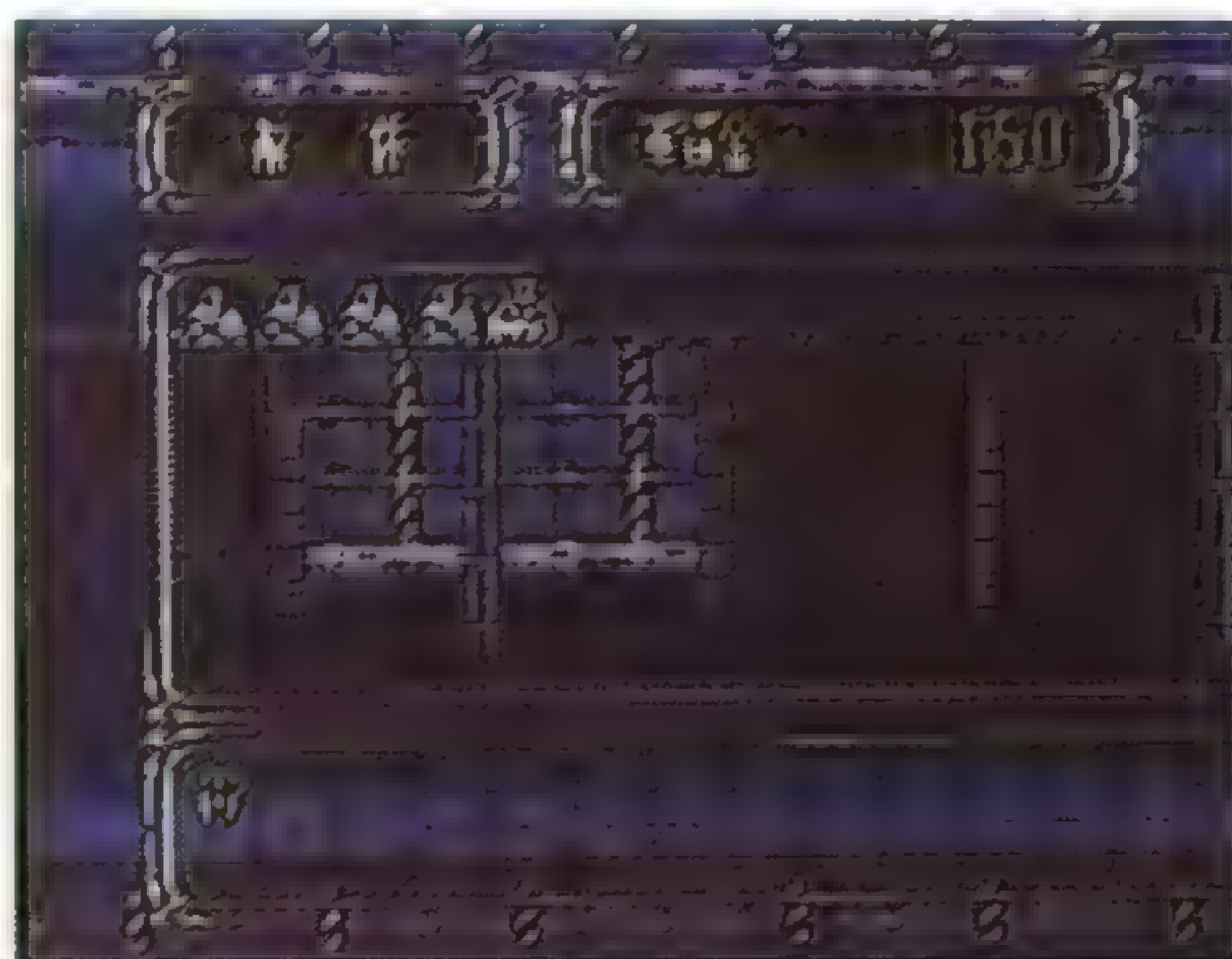
戦艦の名前
値段

スクロール後

武装
射程：攻撃有効範囲
攻：攻撃力
EN：消費エネルギー

地形適性：宇宙・地上・海・空
それぞれの適性
※「ー」印は出撃できません。

ユニットの解体

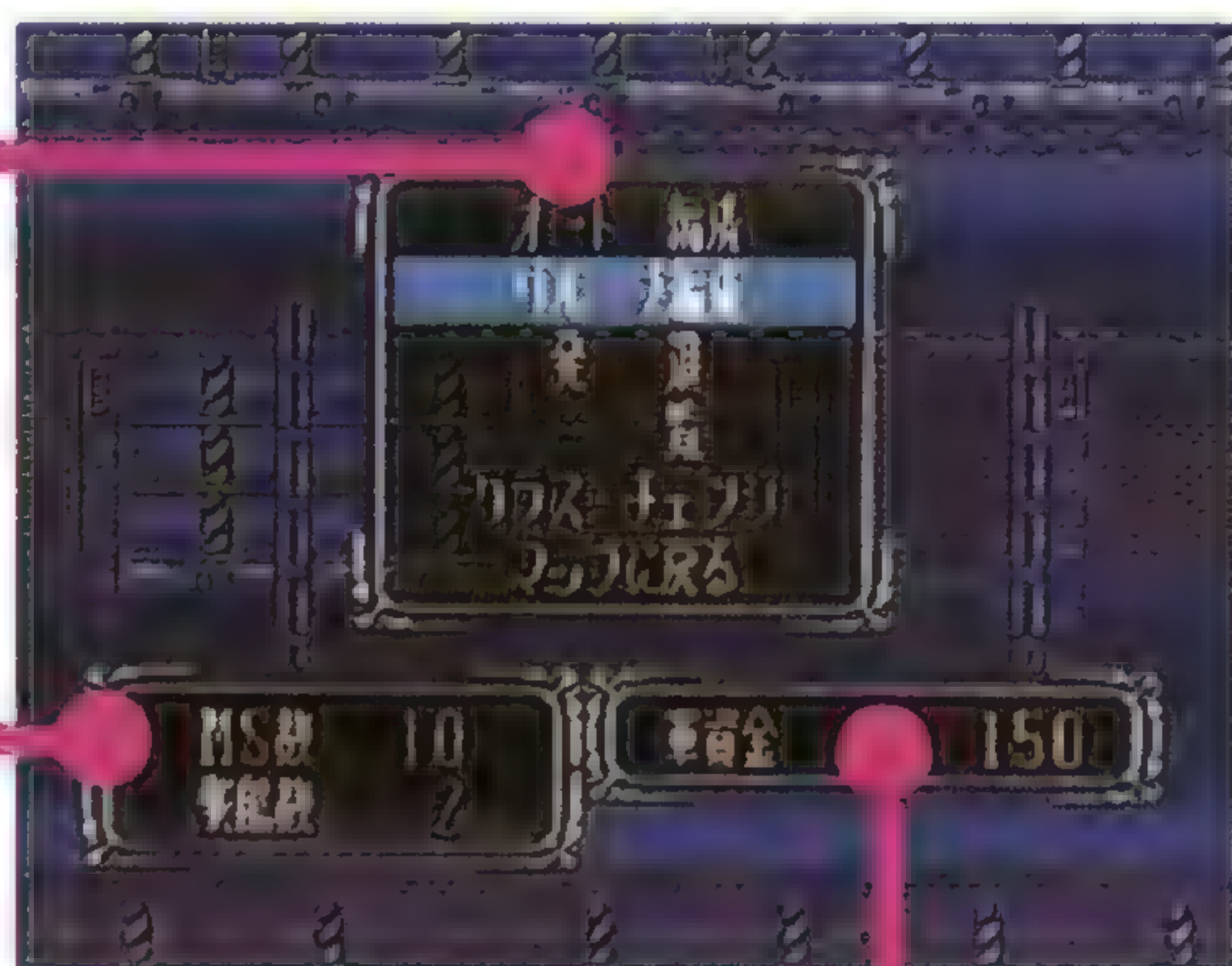
いらないユニットは解体して、軍資金に替えることができます。十キーでユニットを選び、Ⓐボタンを押し、もう1度Ⓐボタンを押すと解体され、そのユニットの値段の1／2が軍資金に加算されます。

自軍のユニットをスタンバイしよう！

自軍の本拠地にカーソルを合わせⒶボタンを押すと、編成画面が表示され、ユニットの戦闘体制を整えることができます。

編成画面

編成コマンド

MS数：自軍のMSの数
戦艦数：自軍の戦艦の数

軍資金：現在持っているお金

編成コマンドの種類

オート編成：コンピュータが自動的にグループ編成を行います。
グループ編成：グループ（戦艦とそこに搭載したMS）を編成できます。
発進：選んだ戦艦を発進可能な状態にします。
一覧：現在自軍で所有している全ユニットを表示します。
クラス・チェンジ：レベルが「ACE」になっているMSユニットのクラス・チェンジができます。
マップに戻る：マップ画面にもどります。

グループ制ってどんなこと？

戦艦1体とそこに搭載されたMSを合わせて「グループ」と呼びます。最大32グループまで発進可能ですが、設定された上限グループの数までしか出撃できません。発進したMSユニットは、基本的に同じグループの戦艦以外には帰還できません。

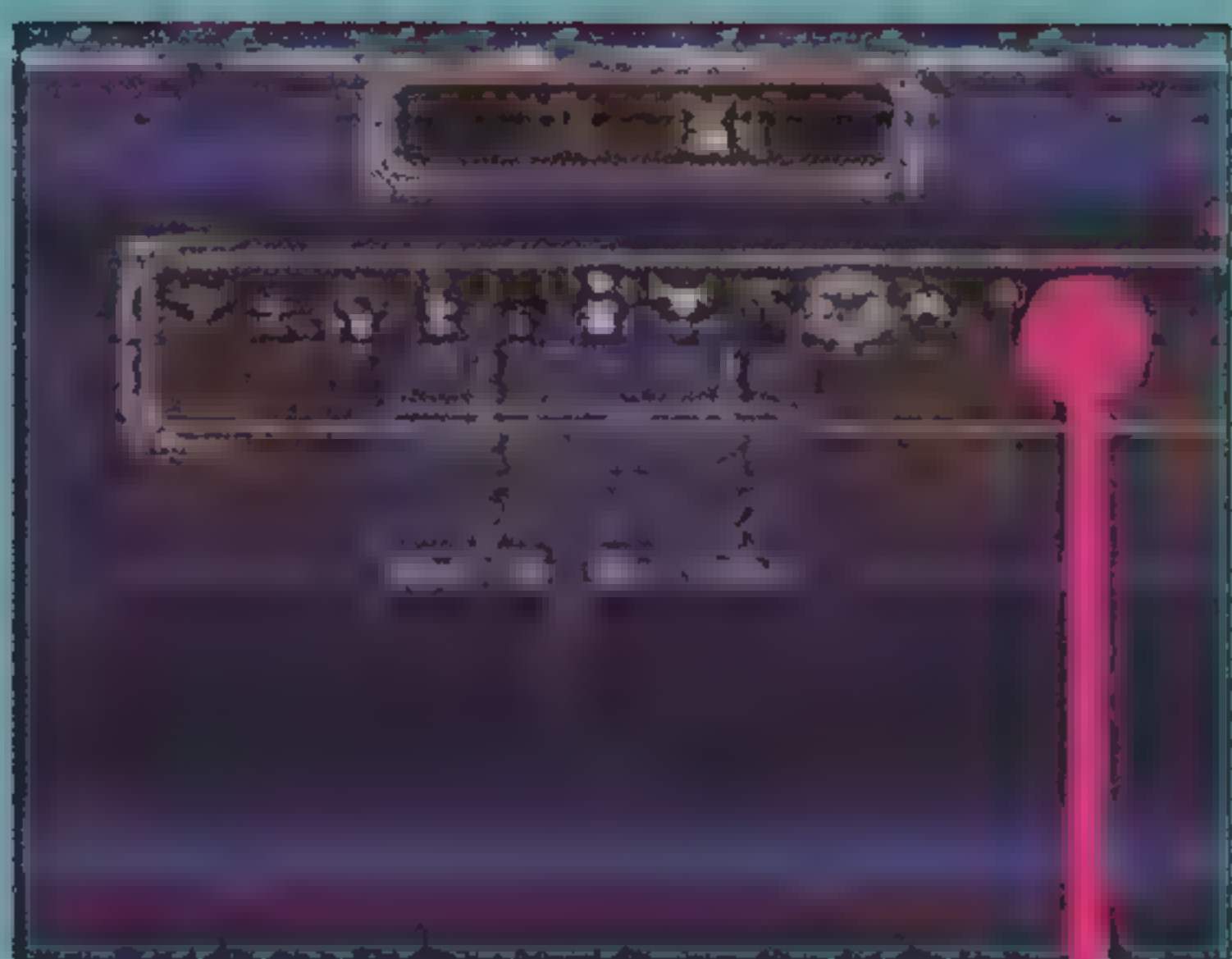
同じグループの戦艦が撃沈されてしまったら･･･

戦艦が撃沈されると搭載されているMSも破壊され、出撃しているMSは帰還できなくなり、白旗をあげて行動不能になってしまいます。このとき、「回収」コマンドを実行することができます。（P29参照）

「グループ編成」のしかた

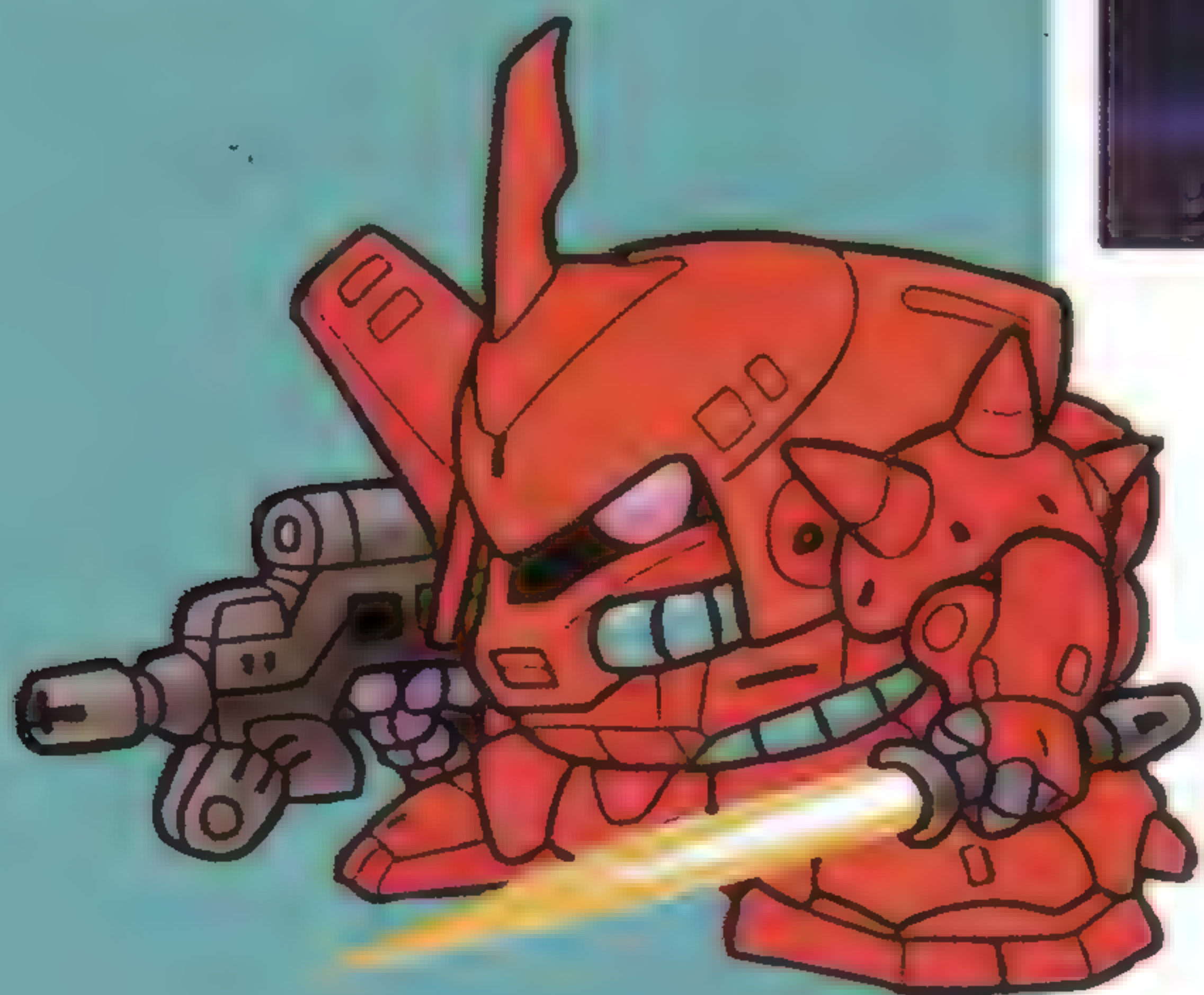
十キーで戦艦を選び、Ⓐボタンを押した後、搭載したいＭＳを十キーで選び、Ⓐボタンを押してください。それぞれの戦艦の搭載可能なＭＳ数まで搭載できます。編成できるグループ数は、ステージタイトル画面で表示された「上限グループ」の数までです。

搭載しているＭＳの数／搭載可能なＭＳ数

戦艦の名前

所有している戦艦

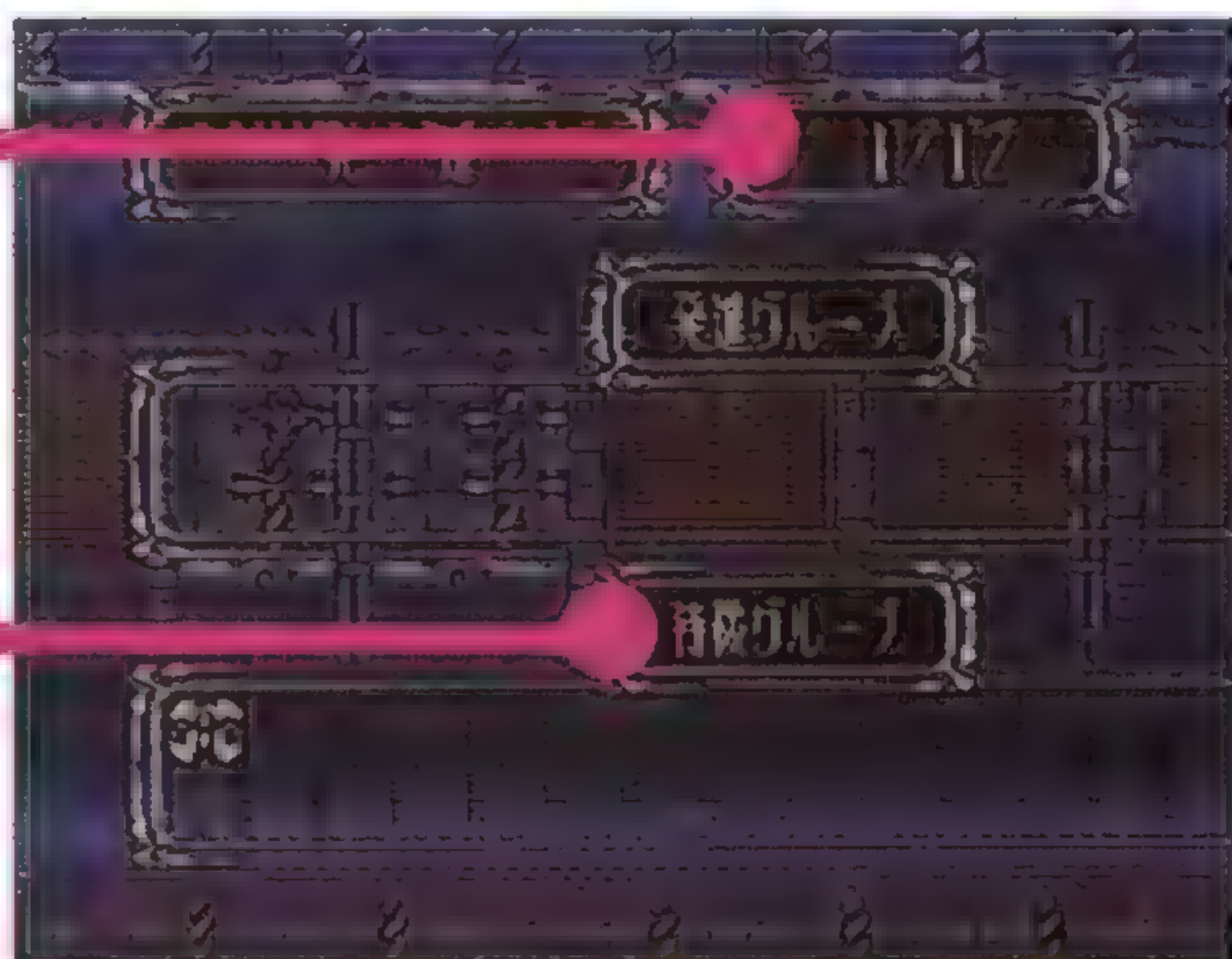
グループ編成がめんどうな時は、便利なオート編成システムも使えるぞ！

「オート編成」のしかた

十キーで「オート編成」を選びⒶボタンを押すと、コンピュータが自動的にグループ編成を行い、発進準備をします。

「発進」のしかた

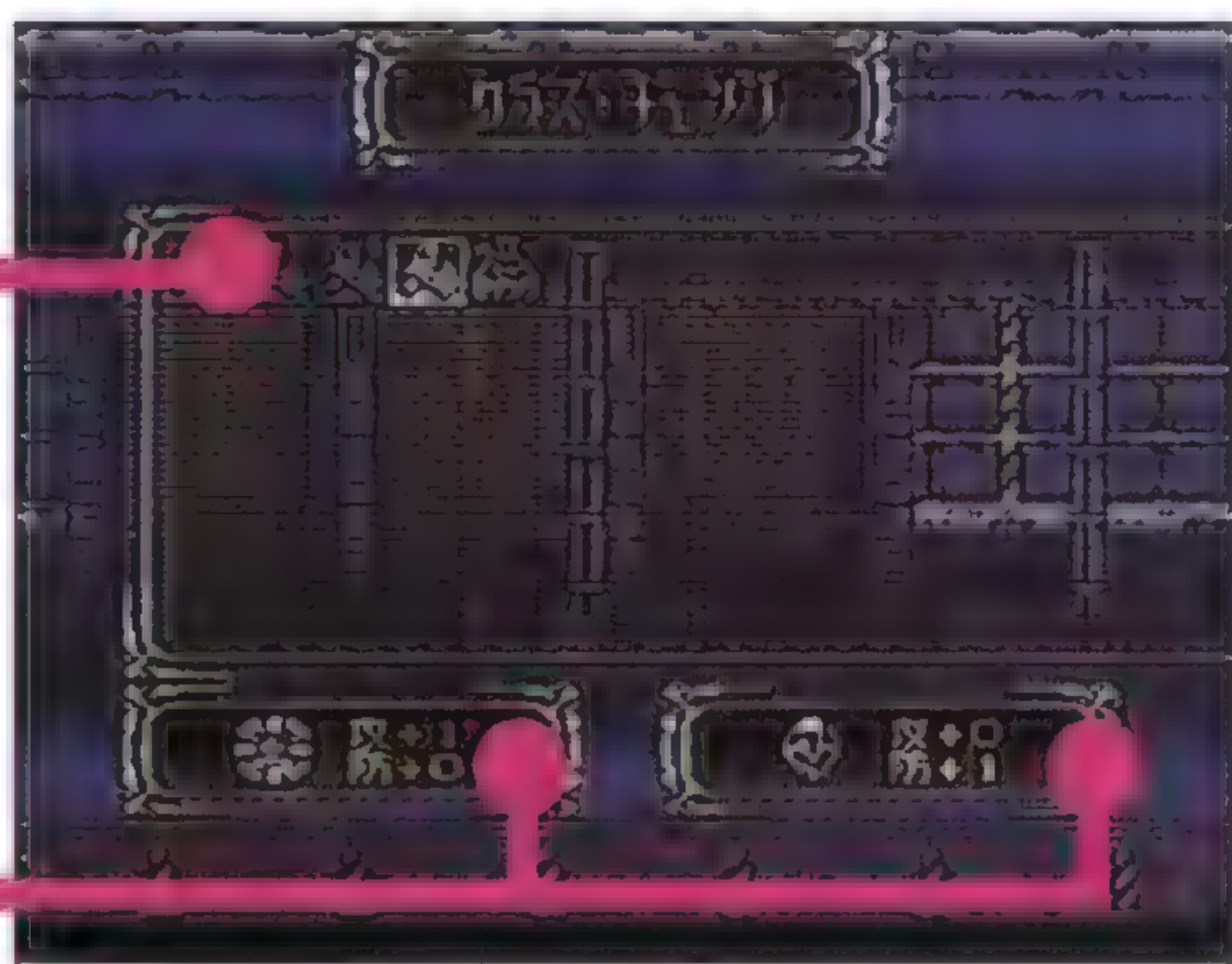
発進グループに移動している戦艦は、マップ上に発進することができます。待機グループの戦艦を発進させたい場合は、十キーで戦艦を選び、Ⓐボタンを押して発進グループに移動させてください。

発進状態の戦艦の数／発進可能な戦艦の数

発進可能な戦艦
(明るく表示されていない戦艦は発進済みです。）待機状態で発進できません。

「クラス・チェンジ」のしかた

ユニットのレベルが「ACE」になると、性能の高いユニットにクラス・チェンジすることができます。クラスチェンジ可能なユニットが表示されますので、十キーで選び、Ⓐボタンを押してください。

クラス・チェンジが可能なユニットは明るく表示

クラス・チェンジでなれるユニットと性能の変化

●クラスチェンジでしか手に入らないユニットがあるぞ!!

ユニットは、育てた方がだんぜんおトク!!

ユニットは敵を攻撃すると経験値が得られ、L1→L2→L3→ACEへとレベルアップし、攻撃力や防御力も上がっていきます。さらにクラス・チェンジするたびに攻撃力か防御力のどちらかが上がっていきますので、同じユニットなら、軍資金で生産したものより、クラスチェンジしたもののほうが攻撃力や防御力などがプラスされているぶん、高性能になります。

オペレーションスタート

編成画面で「マップに戻る」を選択、実行するとマップに戻ります。ユニットコマンドを選択、実行して、自軍のユニットを行動させてください。

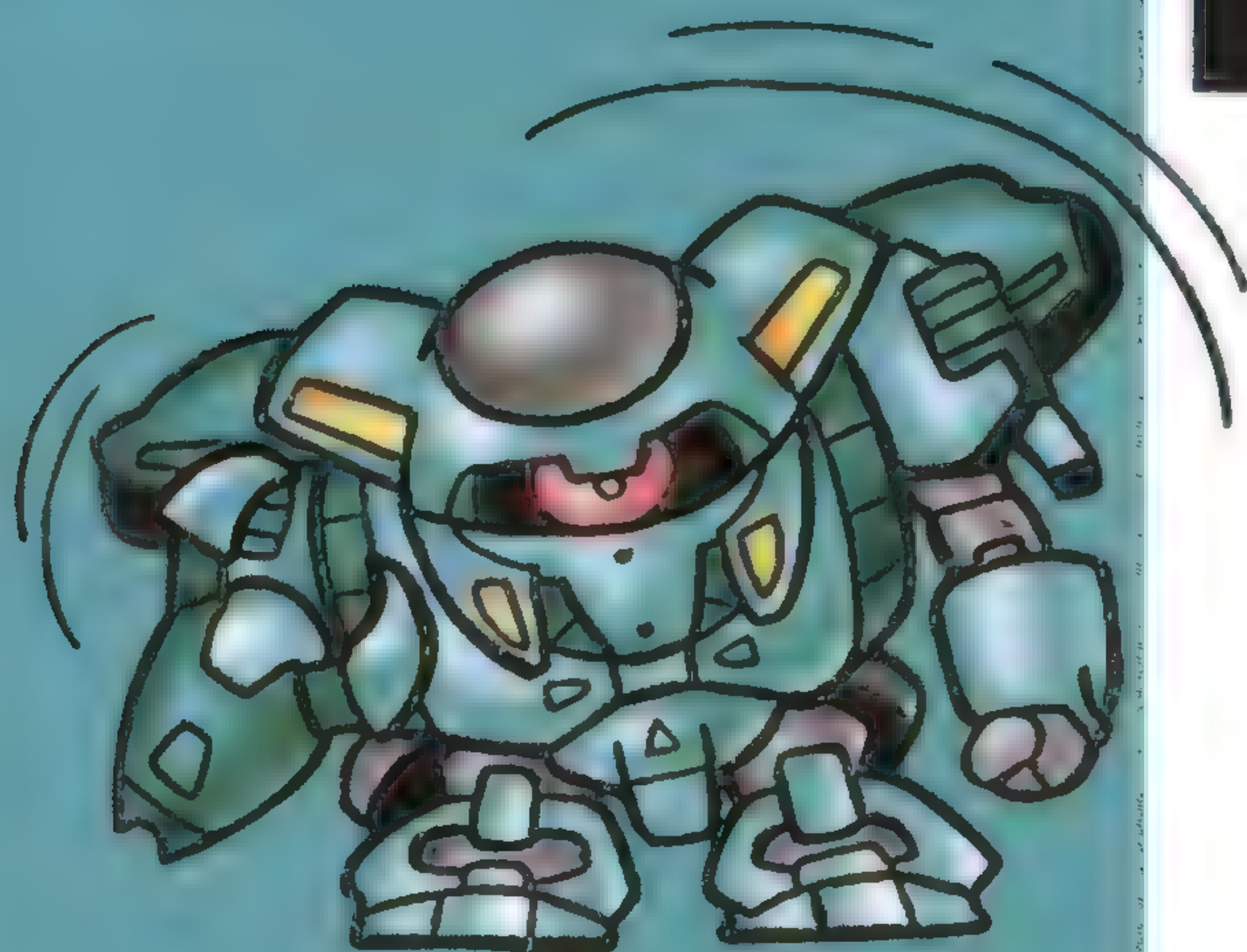
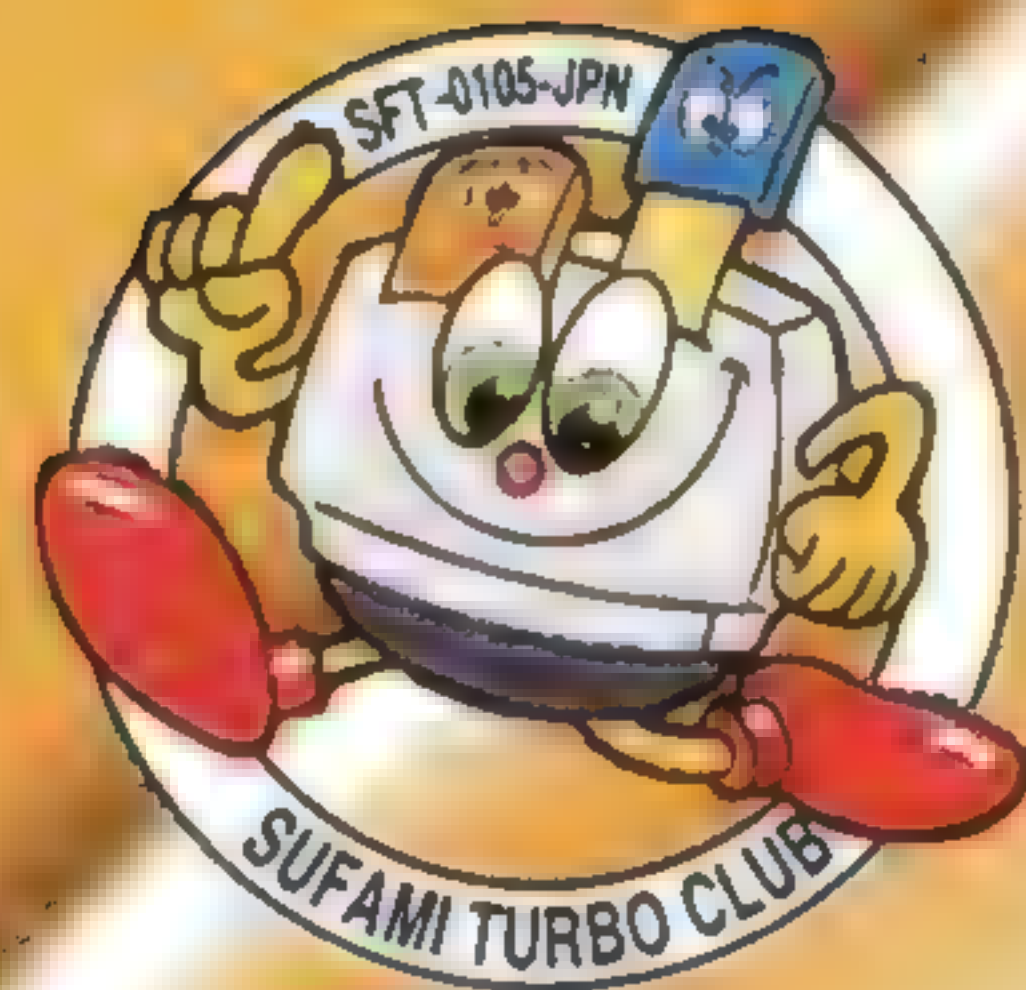
マップのみかた

オペレーションの手順

戦艦の発進

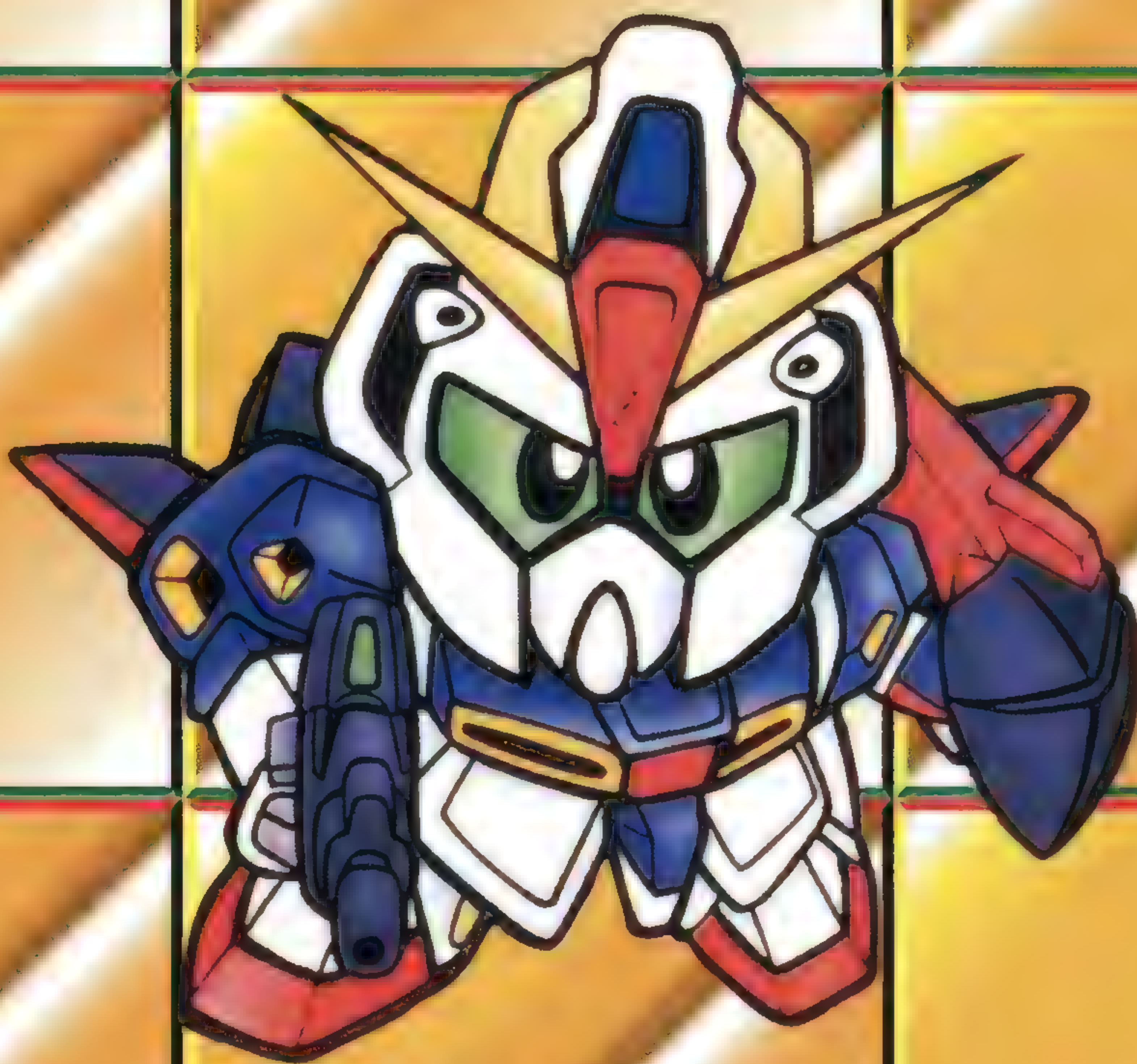
戦艦を発進させたい場合は、自軍の基地から戦艦を発進させてください。

SD GUNDAM GENERATION

SFT-0105-JPN
SUFAMI TURBO CLUB

SD ガンダムジェネレーション

グリプス戦記

エマージェンシー ファイル

EMERGENCY FILE

点線で切り取ってファイルしよう!

ティターンズ

ユニット名	HP	EN	移動力	飛行	地形適性	武装
ザク・マリナー	7200	50	5	不可	空A 地B	ヒートホーク マグネットハーケン サブロック クラッカー
ハイザック						
マラサイ						
バーザム						
ガルバルディβ						
アッシマーMA						
アッシマーMS						
ガブスレイMA						
ハンブラビMS						

UNIT DATA

データを書きこもう！

ティターンズ

ユニット名	HP	EN	移動力	飛行	地形適性	武装
ハンブラビMA						
ギャプランMS						
ギャプランMA						
パラス・アテネ						
バウンド・ドッグMS						
バウンド・ドッグMA						
メッサーラMS						
メッサーラMA						
ジ・オ						

UNIT DATA

データを書きこもう！

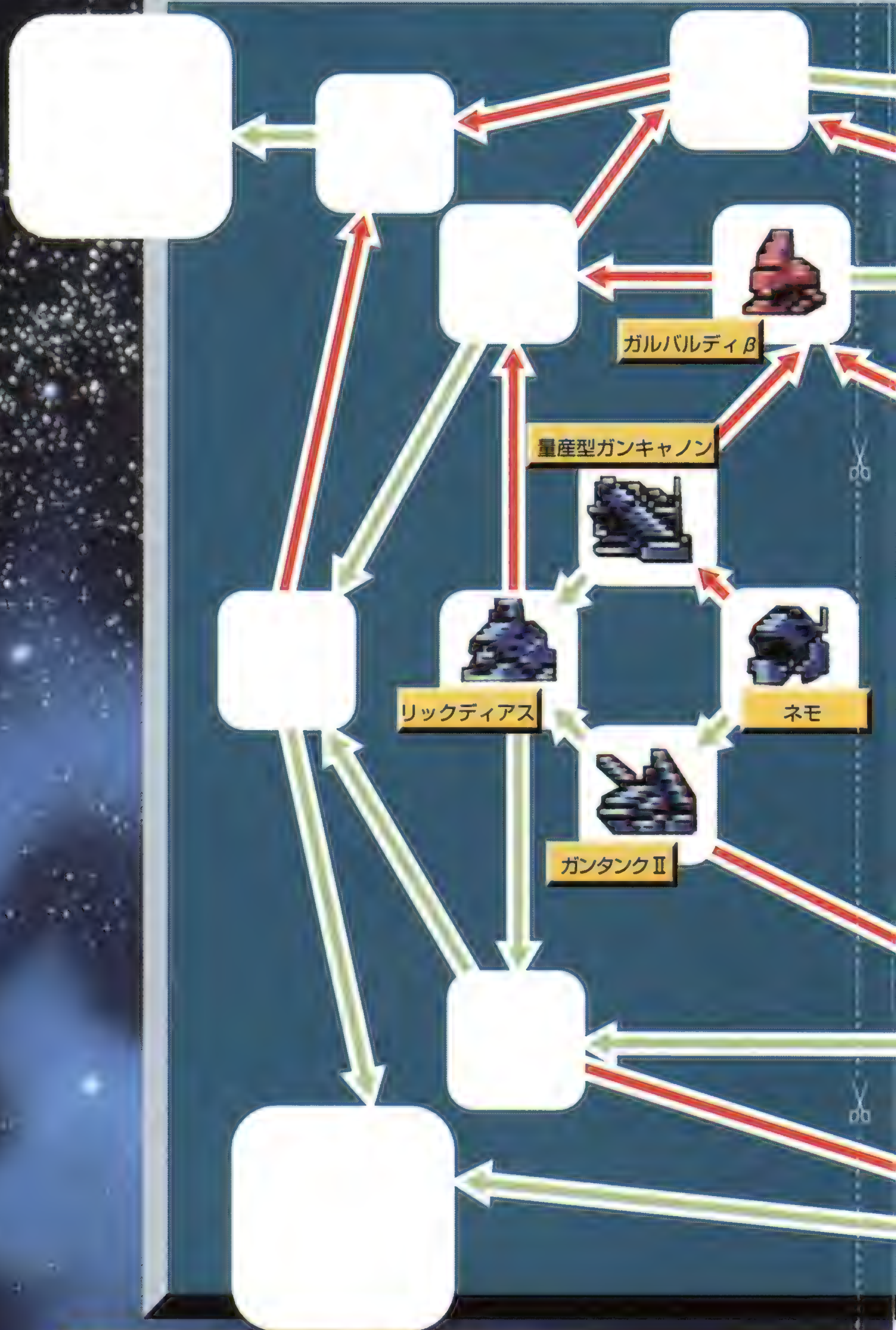
エゥーゴ

ユニット名	HP	EN	移動力	飛行	地形適性	武装
ガンダイバー	6400	40	7	可能	空A 宇C 地C	25mm機関砲 ミサイル
ネモ						
メタスMA						
メタスMS						
リック・ディアス						
ガンダムMKⅡ						
百式						

データを書きこもう！

エゥーゴ

ユニット名	HP	EN	移動力	飛行	地形適性	武装
Zガンダム						
ウェイブライダー						
ビッグ・トレー						
サチワヌ						
ラーディッシュ						
アーガマ						

クラス・チェンジチャート

クラス・チェンジでどんなユニットになれるか！？探して書きこんでみよう！
クラス・チェンジでしか手に入らないユニットもあるぞ！
攻撃力UP
防御力UP
ハイザック
ザクマリナー
マサライ
バーザム
ガンダイバー
?
?
最強ユニットになればシリーズの他のソフトに移行できるぞ！

UNIT DATA

データを書きこもう！

ティターンズ

ユニット名	HP	EN	移動力	飛行	地形適性	武装
サイコガンダムMS						
サイコガンダムMA						
スードリィ						
ユーコン						
ハリオ						
アレキサンドラ						
ロンバルディア						
ドコス・ギア						
ジュピトリス						
コロニーレーザー						

② ユニットの行動（コマンドの選択、実行）

行動させたいユニットにカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、コマンドが表示されます。
＋キーで好きなコマンドを選び、Ⓐボタンを押すと実行されます。
※表示されるコマンドは、ユニットにより異なります。

移動：マップ上を移動できます。
攻撃：敵ユニットに攻撃をしかけます。
出撃：戦艦に搭載しているＭＳを出撃させます。（戦艦のみ）
上昇：地上マップから上空マップに移動します。（飛行可能なユニットのみ）
下降：上空マップから地上マップに移動します。（飛行可能なユニットのみ）
回収：白旗を挙げている敵軍ＭＳを捕虜として戦艦に収納したり、自軍ＭＳを救助して戦艦に収納します。（戦艦のみ）
打ち上げ：シャトル基地から戦艦ユニットを宇宙マップに打ち上げます。（戦艦のみ）
ダミー：身代わりが出ます。（ダミー放出可能なユニットのみ）
変形：ユニットが変形します。（変形可能なユニットのみ）
確定：そのターンの行動を終了させます。

「移動」のしかた

「移動」を選んで Ⓐ ボタンを押すと、移動可能範囲（青色）と戦艦指揮範囲（緑色）が交互に表示されます。十キーで移動可能範囲内の好きな場所にカーソルを動かし、Ⓐ ボタンを押すと、その位置にユニットが移動します。移動後、再びユニットコマンドが表示されますので、好きなコマンドを選択、実行してください。

戦艦指揮範囲：同じグループの戦艦のセンサー感知範囲

同じグループの戦艦：搭載されていた戦艦で白マスで表示されます。

SD GUNDAM GENERATION

WARNING!!

MSユニットが戦艦指揮範囲から出てしまうと、「WARNING」が表示されます。戦艦指揮範囲外では攻撃時の命中率が下がり、防御時の命中率が上がってしまいます。

「攻撃」のしかた

攻撃方法の選択

「攻撃」を選んで Ⓐ ボタンを押すと、ユニットそれぞれの武装が表示されます。十キー上下で選択し、Ⓐ ボタンを押すと射程範囲が表示されますので、攻撃したい敵ユニットにカーソルを合わせ、Ⓐ ボタンを押してください。ただし、攻撃するとENが消費されます。

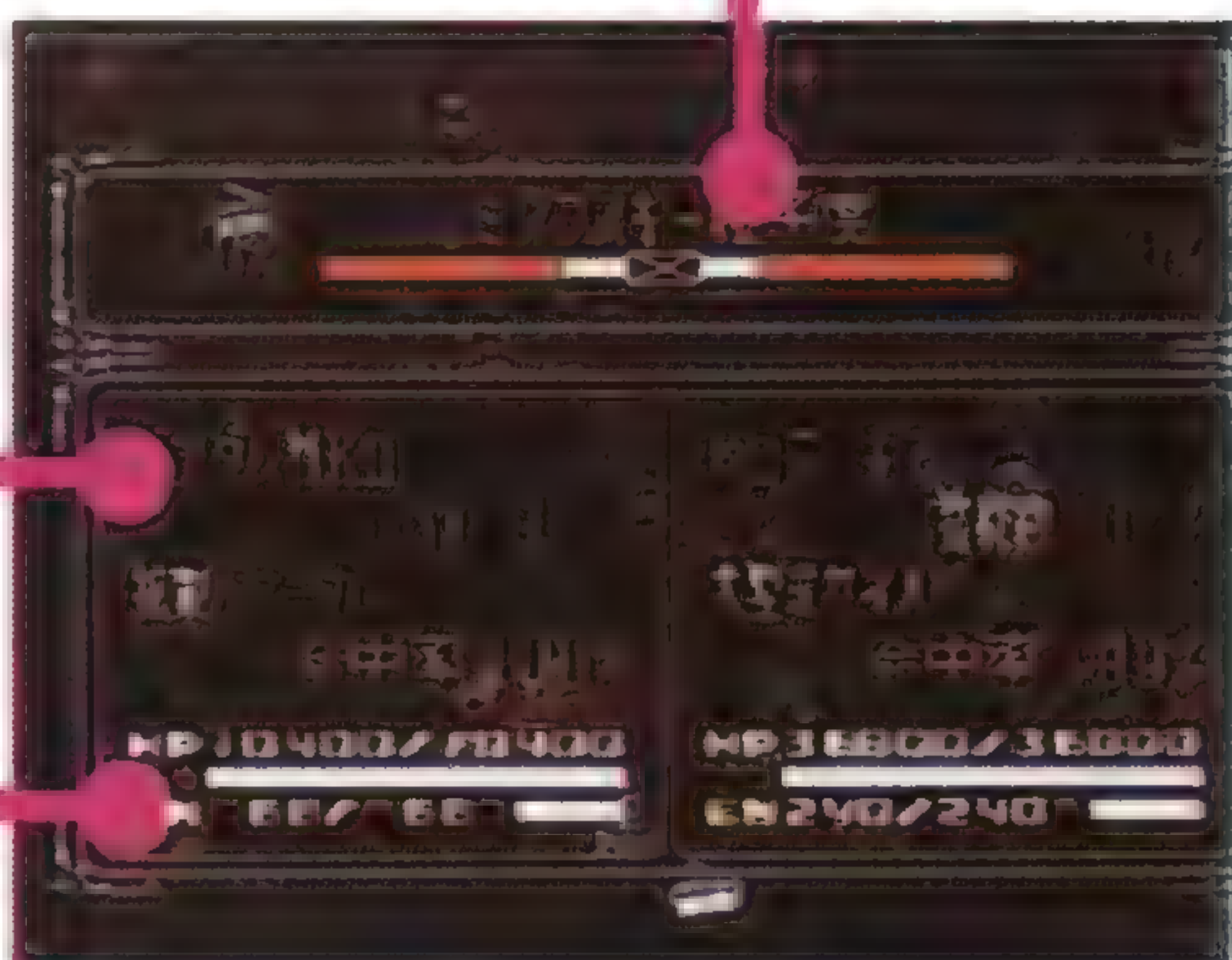
武器の名前
射程距離
攻撃力

攻撃の確認

攻撃ユニットと攻撃されるユニットのデータが表示されます。OKの場合は、Ⓐ ボタンを押して攻撃します。やめる場合は、Ⓑ ボタンでキャンセルし、選び直してください。

自軍、敵軍のミノフスキー粒子の濃さ
(命中率や回避率に影響します。)

選択した武器
命中率

残りHP
残りEN

出るか!? クリティカルヒット

攻撃中、敵に致命的なダメージをあたえる、クリティカルヒットが出ると、ダメージ数が金色にフラッシュします。

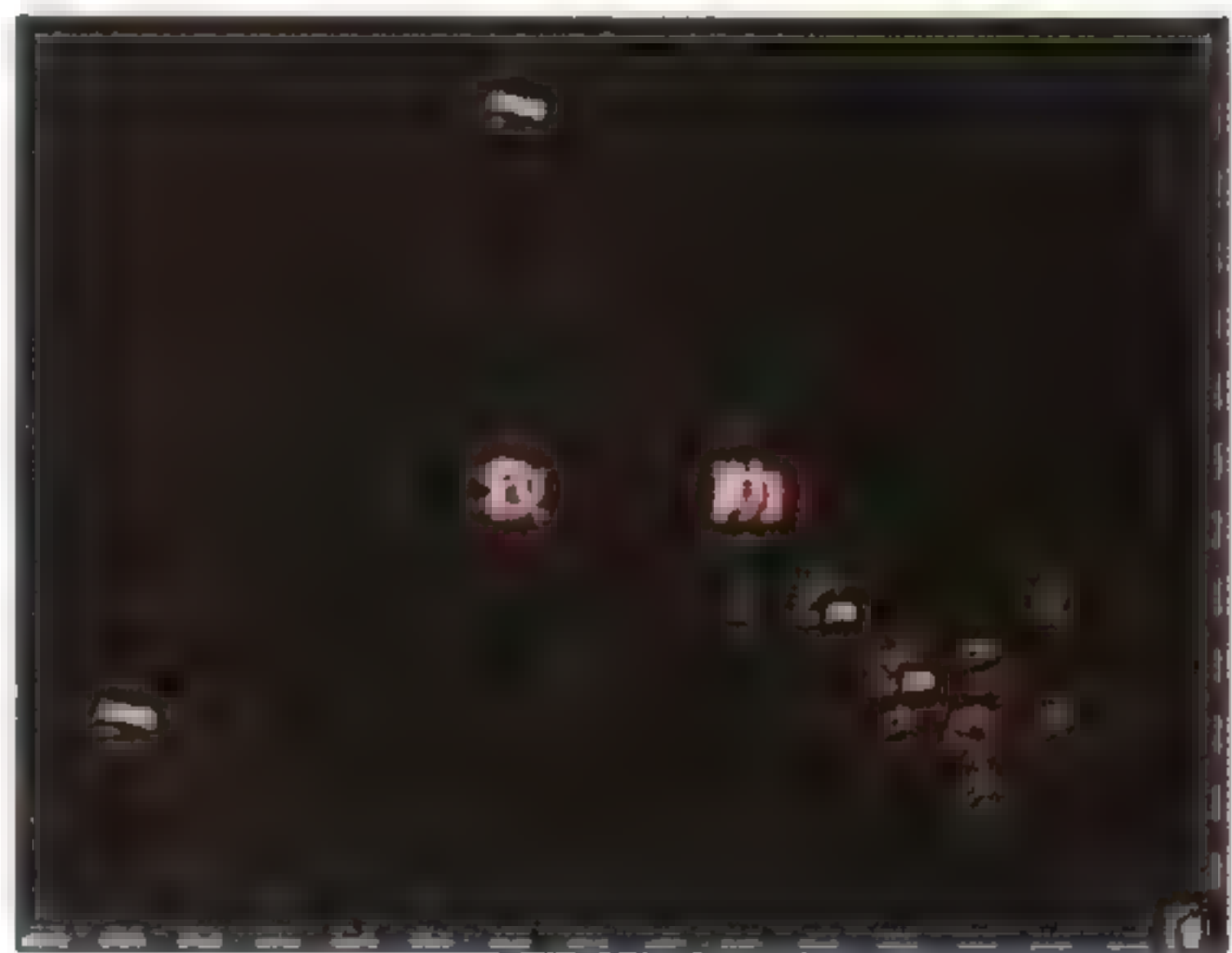
「出撃」のしかた

「出撃」を選んで Ⓐ ボタンを押すと、出撃可能なＭＳが表示されますので、出撃させたいＭＳを選び、Ⓐ ボタンを押してください。表示された出撃可能範囲内の好きなところにカーソルを動かし、Ⓐ ボタンを押してください。「確定」を選択、実行すると終了します。

「上昇」「下降」のしかた

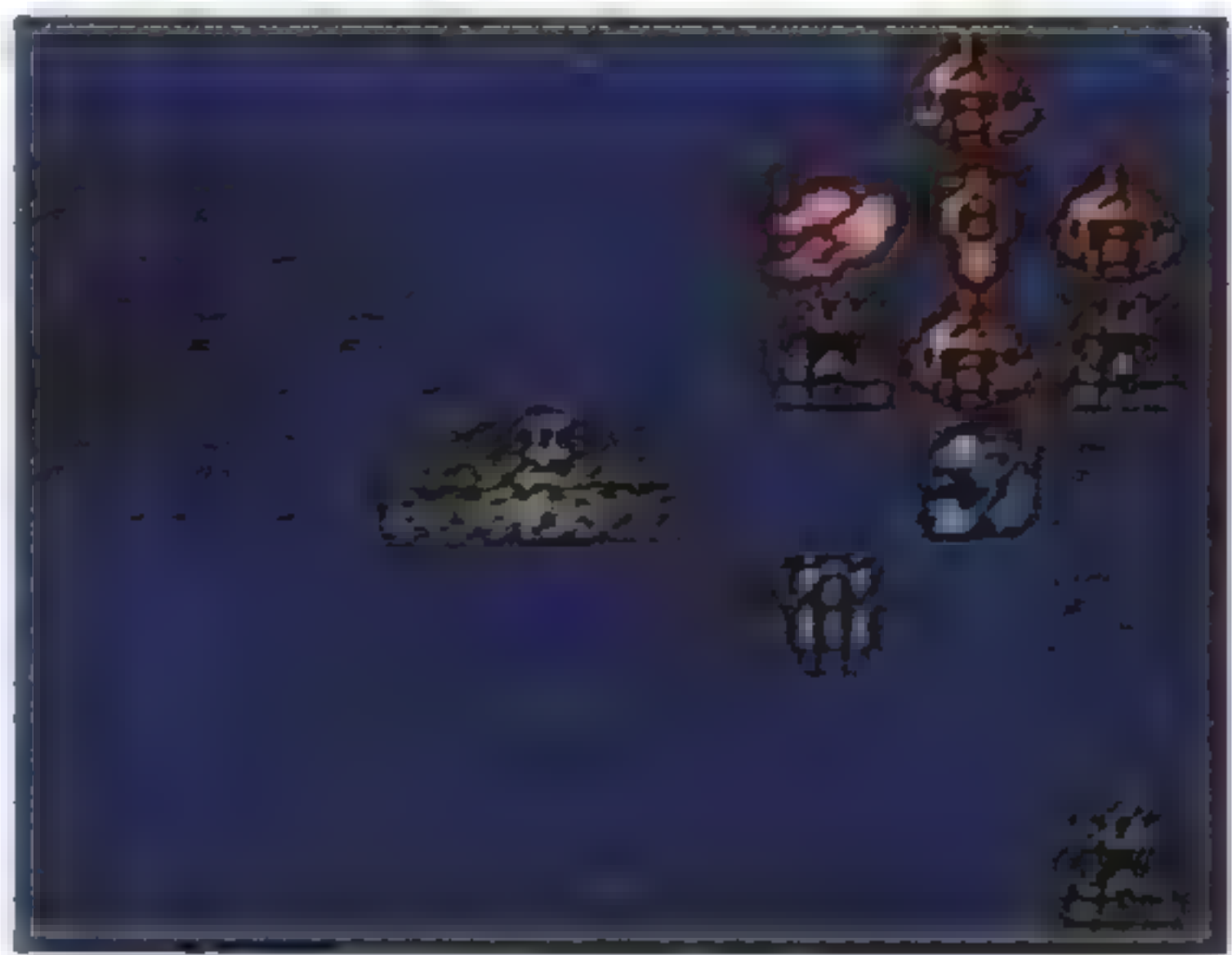
「上昇」を選んで Ⓐ ボタンを押すと、地上マップから上空マップへ移動することができ、「下降」は上空マップから地上マップへ移動することができます。飛行可能なユニットだけのコマンドです。

「回収」のしかた

「回収」を選び、Ⓐ ボタンを押すと回収可能範囲が黄緑色で表示されますので、回収したいＭＳにカーソルを合わせ、Ⓐ ボタンを押してください。（P29参照）

「打ち上げ」のしかた

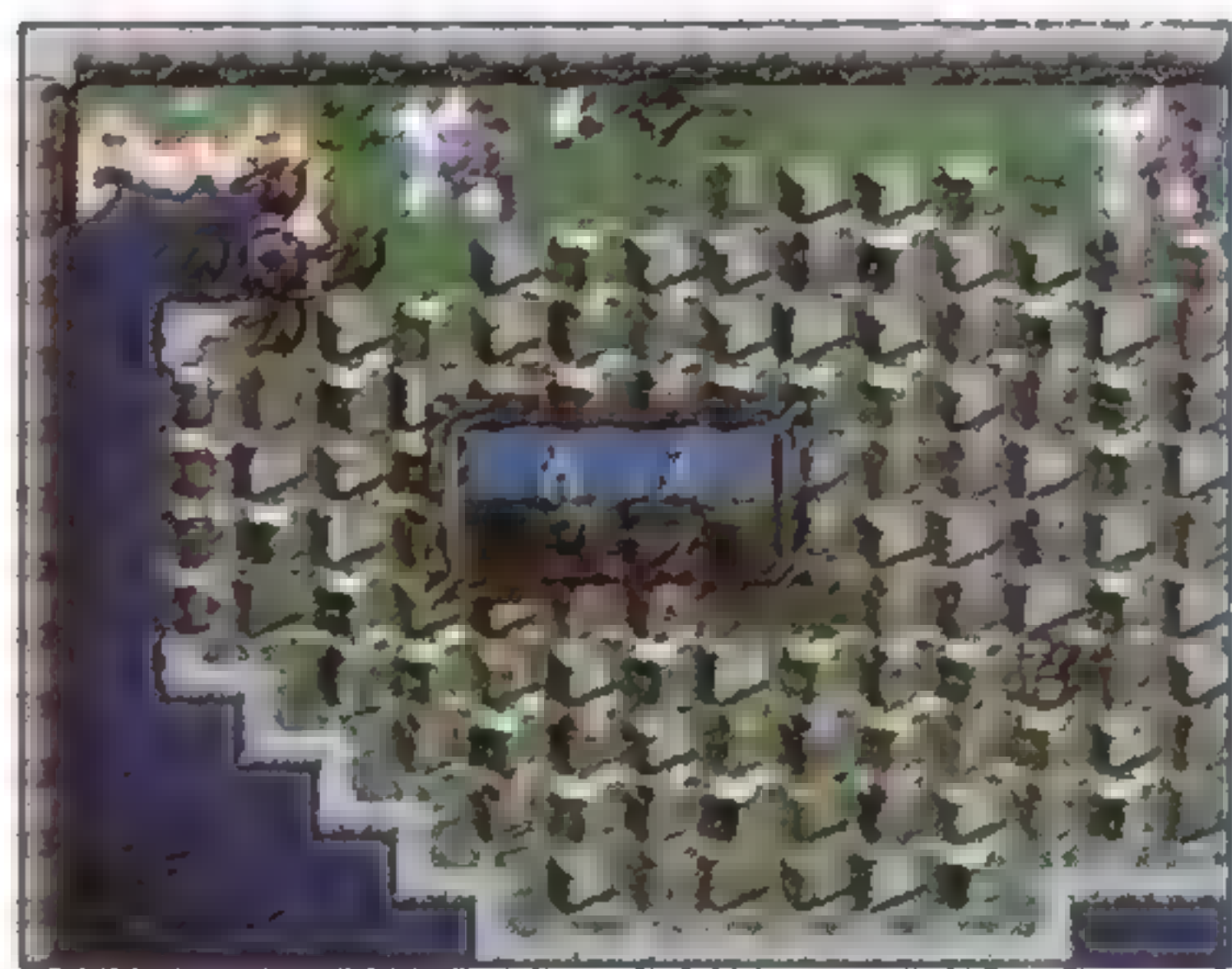
占領したシャトル基地にユニットを移動させると、次のターンで、ユニットコマンドに「打ち上げ」が加わります。「打ち上げ」を選んで Ⓐ ボタンを押すと、戦艦ユニットを宇宙マップに打ち上げることができます。

「ダミー」の使い方

「ダミー」を選んで Ⓐ ボタンを押すと、ダミー（身代わり）が現れ、代わりに敵の攻撃を受けてくれます。ただし、1度攻撃を受けるか1ターン終了すると無効になります。特定のユニットのみのコマンドです。

「変形」のしかた

「変形」を選んで Ⓐ ボタンを押すと、そのユニットが変形し、性能が変化します。もとの状態に戻すには、再び「変形」を選んでください。変形可能なユニットのみのコマンドです。

3 フェイズ終了。プレイヤーチェンジ

自軍のフェイズを終わらせたい場合やセーブしたい場合は、STARTボタンを押して、システムコマンド「パス」および「セーブ」を選択、実行してください。
※プレイヤーチェンジは、すべてのユニットを行動させなくても可能です。

パス：確認後プレイヤーチェンジとなり、敵軍のフェイズになります。
セーブ：データのセーブ(「つづき」を選ぶと再開できます。)

敵軍フェイズ

敵ユニットから攻撃された場合は、十キーで行動を選び、Ⓐ ボタンを押してください。敵の攻撃でダメージを受けるとHPが減少し、0になるとユニットは破壊されてしまいます。

武器選択：十キーで反撃する武器を選びます。
防御：命中率は変わりませんが、ダメージを少なくできます。
回避：命中率を下げて、戦闘を回避します。ただし、回避率により回避できない場合もあります。

命中率、回避率は、こうして決まる!!

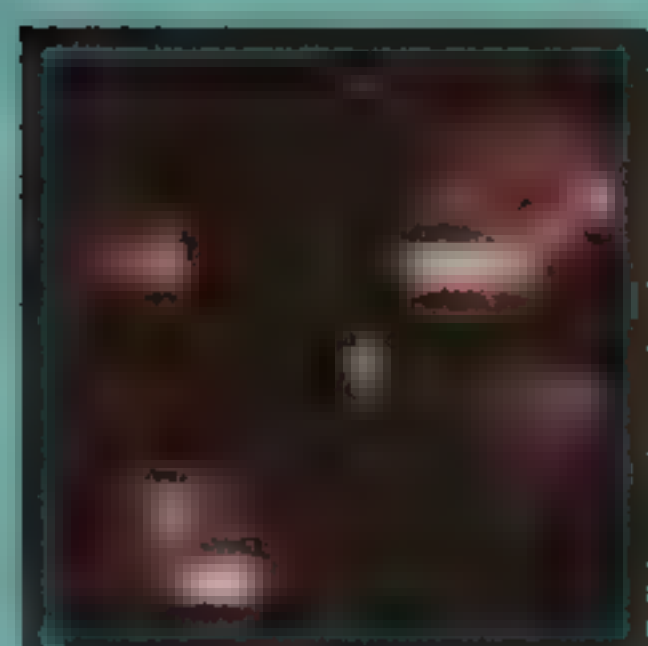
自軍のミノフスキー粒子が濃いと攻撃の命中率や、敵の攻撃の回避率が上がります。ほかにも、地形効果、戦艦の指揮範囲、ユニットや武器の性能なども、命中率や回避率に影響します。

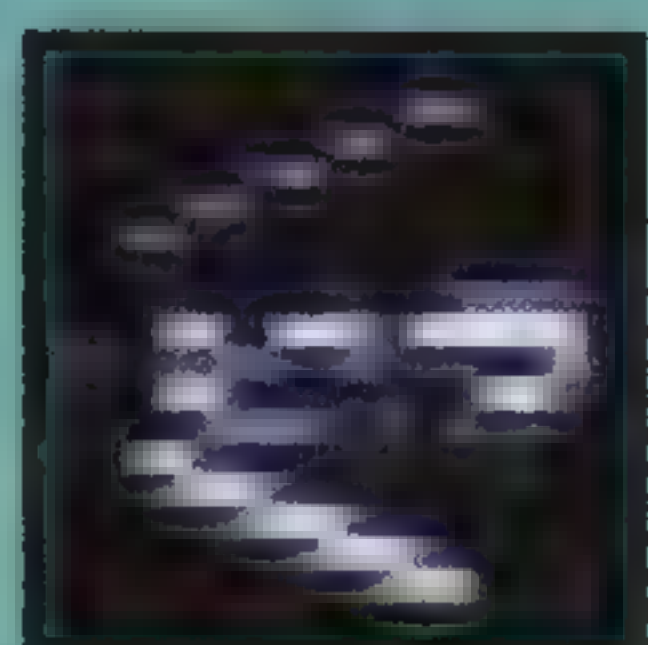
MANUAL

地形効果について

マップ上では、地形によって移動力やミノフスキー粒子が変化します。また、特殊なことができる建造物もあります。

■宇宙空間

(ミノフスキー粒子度20%)

■アステロイド

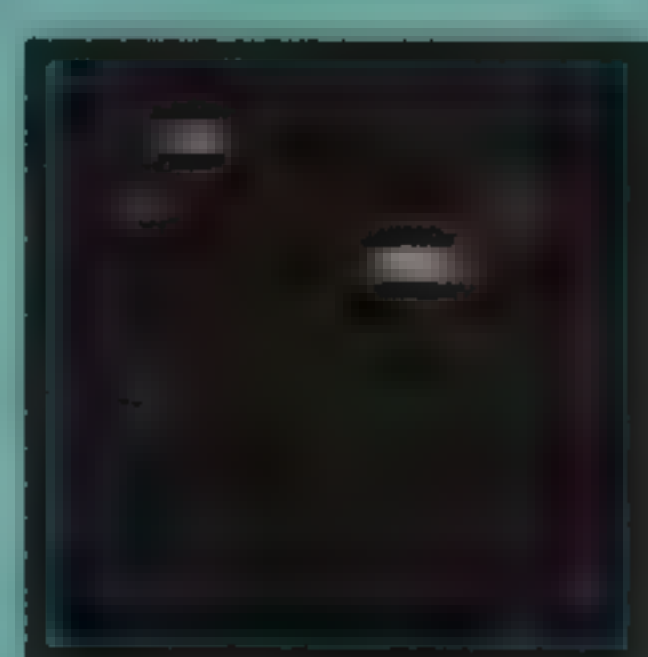
(ミノフスキー粒子度40%)
移動力が下がります。

■コロニー

(ミノフスキー粒子度30%)
占領すると、特殊なことができます。(P27参照)

■月面宇宙

(ミノフスキー粒子度20%)
移動力が激しく下がります。

■月面平地

(ミノフスキー粒子度40%)
移動力がかなり下がります。

■月面岩石地帯

(ミノフスキー粒子度20%)
移動力が下がります。

■空中

(ミノフスキー粒子度10%)
飛行可能ユニットのみ移動できます。

■雲

(ミノフスキー粒子度30%)
移動力が下がります。

■浅海

(ミノフスキー粒子度30%)
移動力が下がります。

■深海

(ミノフスキー粒子度50%)
移動力が下がります。

■砂漠

(ミノフスキー粒子度20%)
移動力が下がります。

■平地

(ミノフスキー粒子度10%)

■森林

(ミノフスキー粒子度30%)
移動力が下がります。

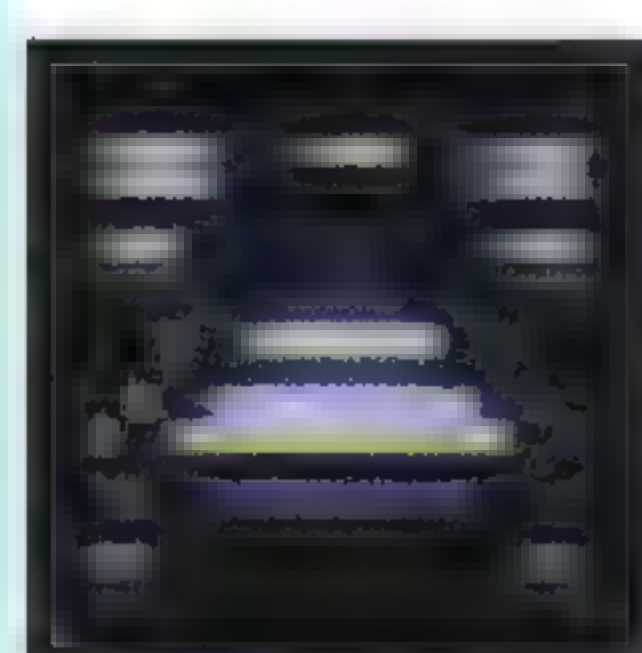
■ジャングル

(ミノフスキー粒子度40%)
移動力が下がります。

■都市

(ミノフスキー粒子度30%)
占領すると、特殊なことができます。(P27参照)

■月面都市

(ミノフスキー粒子度20%)
占領すると、特殊なことができます。(P27参照)

■シャトル基地

(ミノフスキー粒子度20%)
占領すると、特殊なことができます。(P27参照)

■高山

移動できません。

建造物を占領して有利に戦おう!

占領のしかた

マップ上の特定の建造物は、それぞれの軍で占領することができます。MSを建造物上に移動させ、「確定」を選択、実行すると自軍の色に変わり、以後、いろいろな機能が備わったり、ステージ終了後軍資金が加算されます。

占領できる場所

<コロニー、都市、月面都市>

占領後、戦艦ユニットを修理(HP、ENの回復)できるようになります。また、ステージ終了後、1カ所につき5ポイント軍資金が加算されます。

<シャトル基地>

占領後、戦艦ユニットを宇宙マップへ打ち上げできるようになります。ただし、月面マップのみのステージでは打ち上げできません。

敵本拠地

本拠地を囲む4つのガーダーいずれかを破壊して占領すると、ステージクリアとなります。本拠地を囲む砲台「ガーダー」は、移動はできませんが、射程範囲内の敵をEN消費なしで攻撃できます。ただし、HP, ENの回復はできません。

HP、ENが少なくなったら…

MSユニットの場合

ダメージを受けたＭＳは、同じグループの戦艦に搭載し、一定数のターン待機するとHP、ENが回復します。

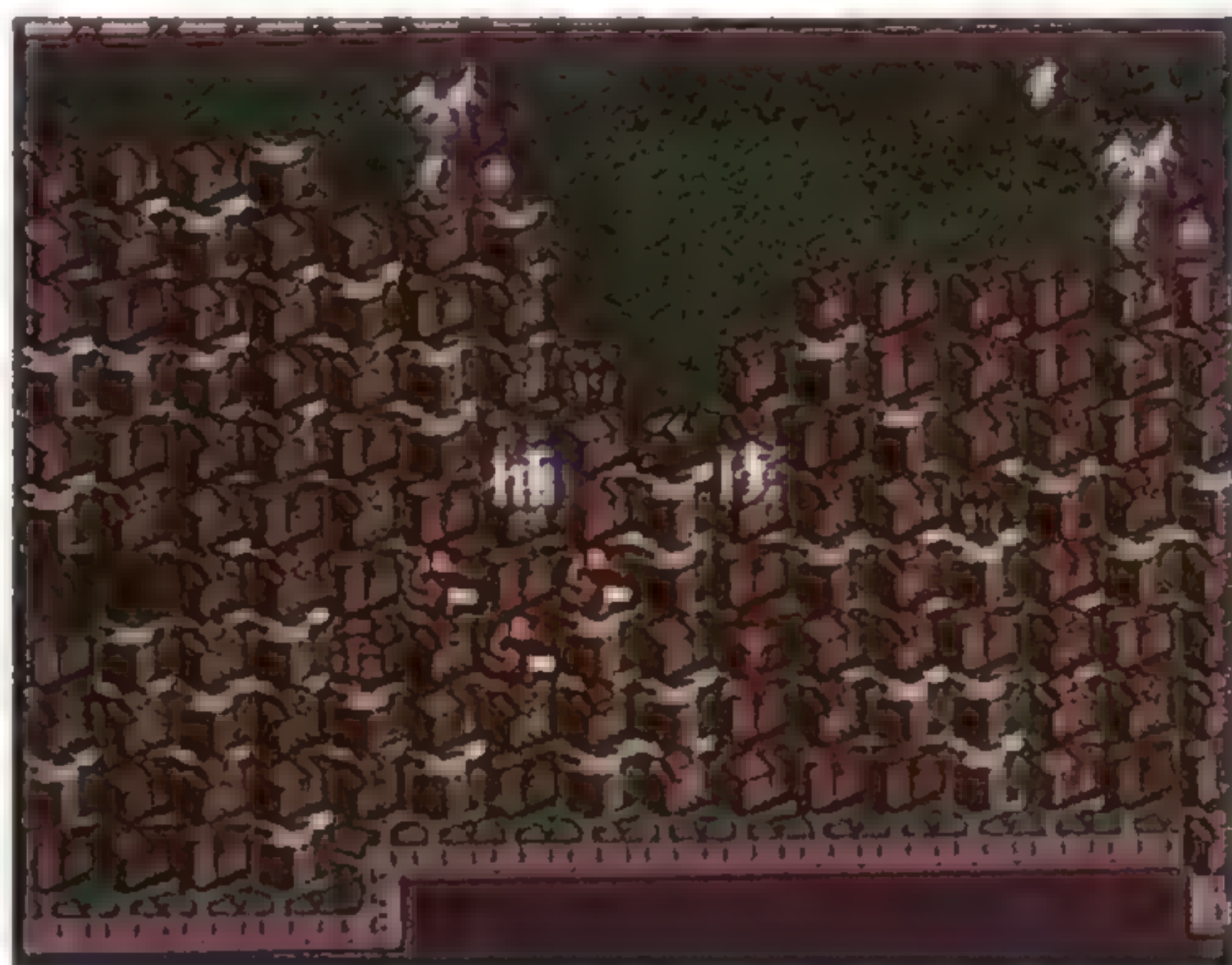
戦艦ユニットの場合

占領したコロニーの上に移動させると修理され、次のターンでHP、ENが回復します。また、本拠地に帰還すると、グループごと回復します。

捕虜システムでユニットを奪え!!

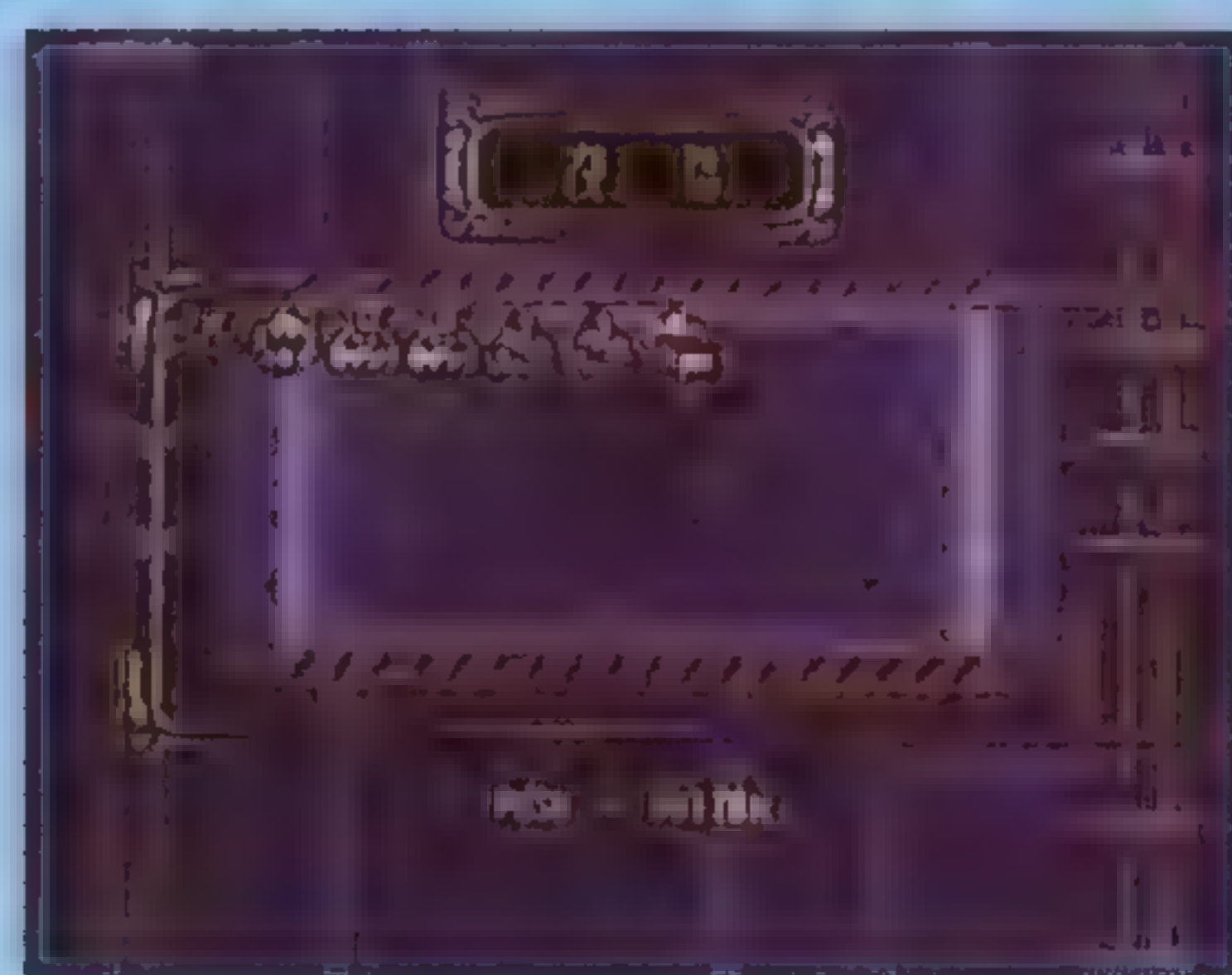
戦闘中、相手の戦艦を撃沈させると、その戦艦のグループに属するＭＳのうち、搭載されているＭＳはいっしょに爆破され、帰還場所をなくした出撃中のＭＳ（白旗を表示）は捕虜として奪い取ることができます。

敵軍MSの奪取

白旗を挙げている敵MSユニットが、回収可能範囲内にいる場合、ユニット搭載数に空きがある戦艦はユニットコマンドに「回収」が加わります。「回収」を選び、MSにカーソルを合わせてⒶボタンを押すと戦艦に収納し、捕虜にすることができます。ただし、その戦艦の搭載可能ユニット数（味方も含む）を越えると収納できません。

自軍MSの救助

また、自軍の戦艦が撃墜された場合、白旗を挙げているMSユニットをほかの戦艦の「回収」コマンドで救助することもできます。
※搭載ユニットが最多の状態で対戦した場合、捕虜救助はできません。

捕虜ユニットを改造！

捕虜にした敵軍MSは、本拠地に帰還したり、ステージを終了すると自軍ユニットに改造され、以後の戦闘に使うことができます。

ステージクリア

1 敵軍を全滅させる、**2** 敵の本拠地を占領するのいずれかを行うとステージクリアとなります。また、戦況や占領したコロニー、都市、月面都市の数によって一定の軍資金がもらえます。
Ⓐボタンを押すと、自動的にセーブされます。

MANUAL

2P対戦の遊び方

1つのゲームカセット(「SDガンダムジェネレーション グリプス戦記」)で2P対戦

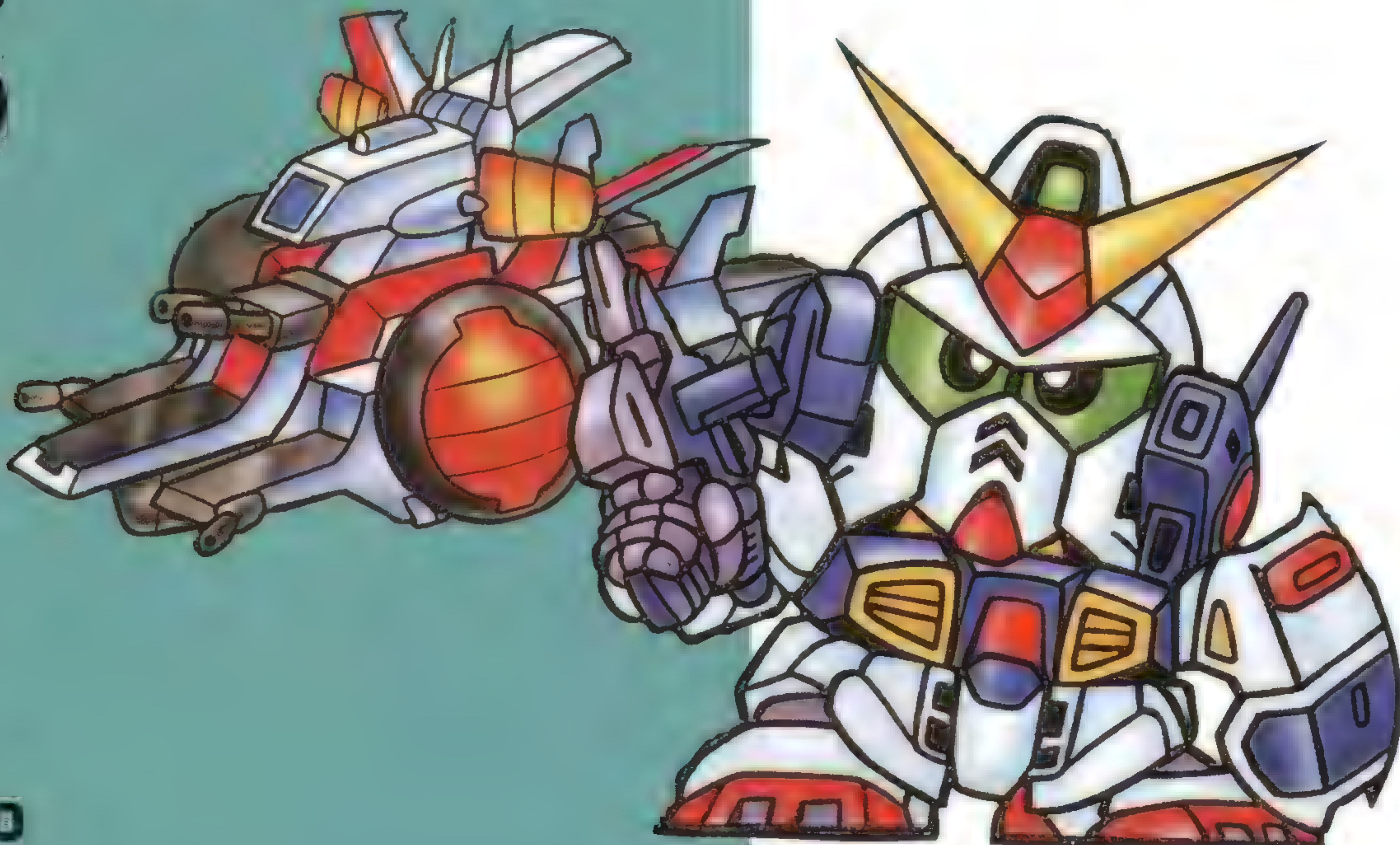
「2P対戦モード」を選んで、Ⓐボタンを押した後、「トレーニングモード」を選び、Ⓐボタンを押してください。

「トレーニングモード」の進め方

マップタイプ、軍資金、上限グループの設定

設定画面があらわれますので、コントローラー1の+キーでマップタイプ、軍資金、上限グループを設定し、Ⓐボタンを押してください。

1P、2Pのユニット生産画面後は、イベントモードと同様の操作で進めてください。

SD GUNDAM GENERATION

プレイヤーチェンジ、終戦協定

STARTボタンを押すとシステムコマンドが表示されますので、いずれかを選び、Ⓐボタンを押してください。

パス　：確認後プレイヤーチェンジで相手フェイズへ
終戦協定：両プレイヤーの合意により、ゲームを途中で終了させます。

勝敗

相手軍を全滅させるか、相手の本拠地を占領したプレイヤーの勝ちとなります。

2つのゲームカセット(「SDガンダムジェネレーション グリプス戦記」と「一年戦争記」)で2P対戦

「2P対戦モード」を選んで、Ⓐボタンを押した後、十キーでいずれかのモードを選び、Ⓐボタンを押してください。

「トレーニングモード」

設定画面があらわれますので、コントローラー1の十キーでマップタイプ、軍資金、上限グループを設定し、Ⓐボタンを押してください。
1P、2Pのユニット生産画面後は、イベントモードと同様の操作で進めてください。

※イベントモードをクリアしていないと「対戦モード」は表示されません。

移行システム

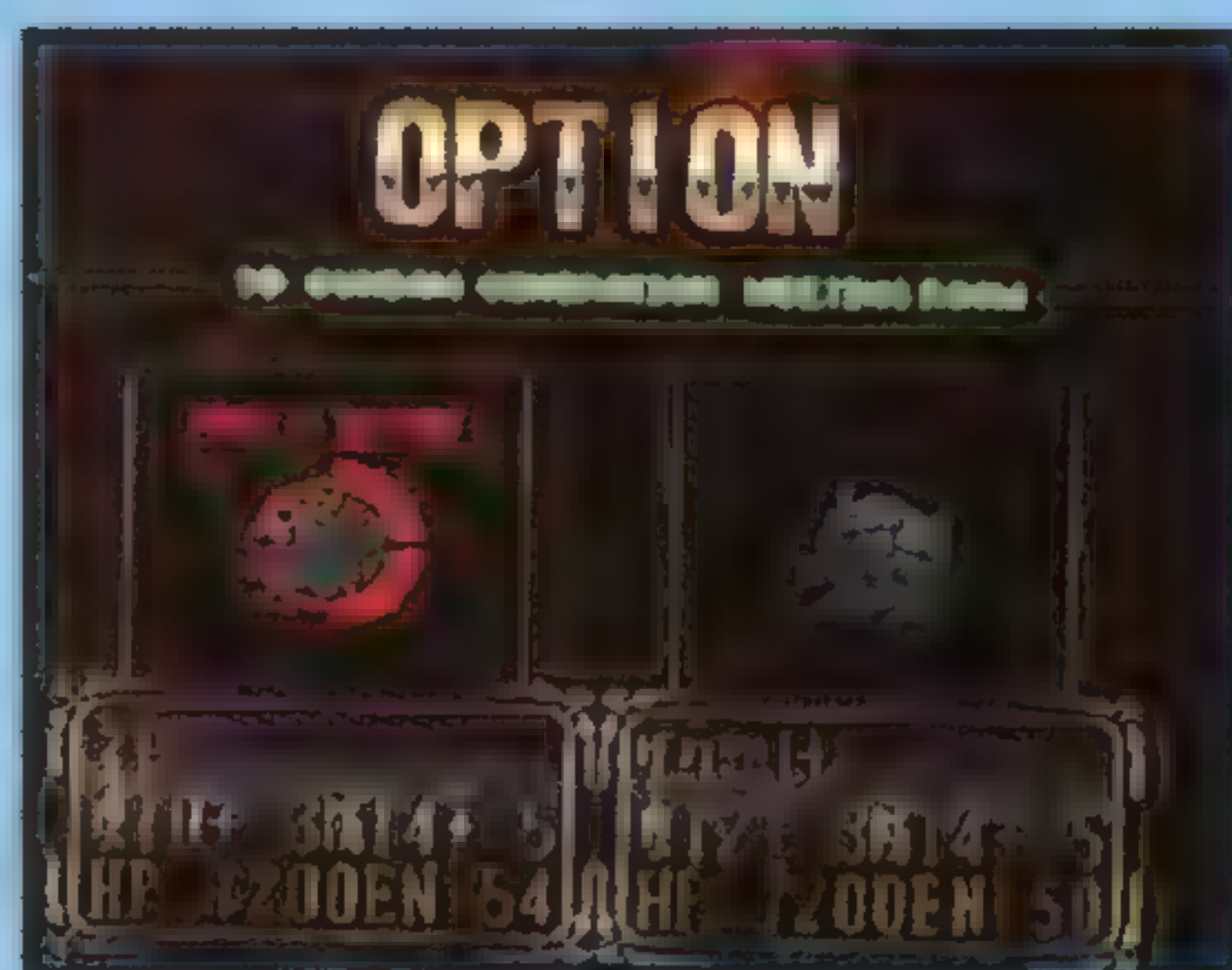
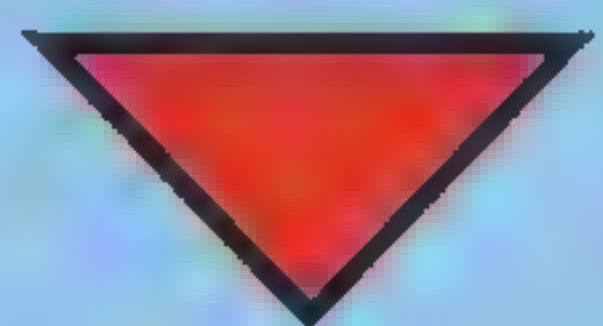
クラス・チェンジで最強ユニットになっていれば、2つのゲームカセットを使って2P対戦する場合、オプションで「MSユニット移行」を選ぶと、一方のゲームカセットからもう一方のゲームカセットにユニットを移行することができます。移行後は、最低クラスのユニットとなり、そのゲームカセットで再び最強ユニットになると、また別のゲームカセットに移行することができます。
(※クラス・チェンジの段階は、「EMERGENCY FILE」クラス・チェンジチャートを参照してください。)

SD GUNDAM GENERATION

「MSユニット移行」のしかた

＋キー左右で移行方向を選び、Ⓐボタンを押してください。移行させたい最強ユニットにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押します。表示された2つのMSユニットの中から移行させたいものにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押すと移行されます。
※移行後は、「つづき」のデータは消えてしまいます。

MS移行の例

「SDガンダムジェネレーション グリプス戦記」でネモがクラス・チェンジの末、最強ユニットのサイコガンダムになります。

「一年戦争記」に移行した場合は、最低ユニットのボールからスタートして、クラス・チェンジを繰り返し、再び最強ユニットのパーフェクト・ジオングになると、今度は別のゲームカセットに移行することができます。

上級編

シミュレーションゲームの達人に成長した君に

いよいよスペシャルモードに突入!

ステージモードの全5ステージをクリアすると、モードセレクト画面の「イベントモード」が「スペシャルモード」に変わり、スペシャルマップでのゲームができるようになります。

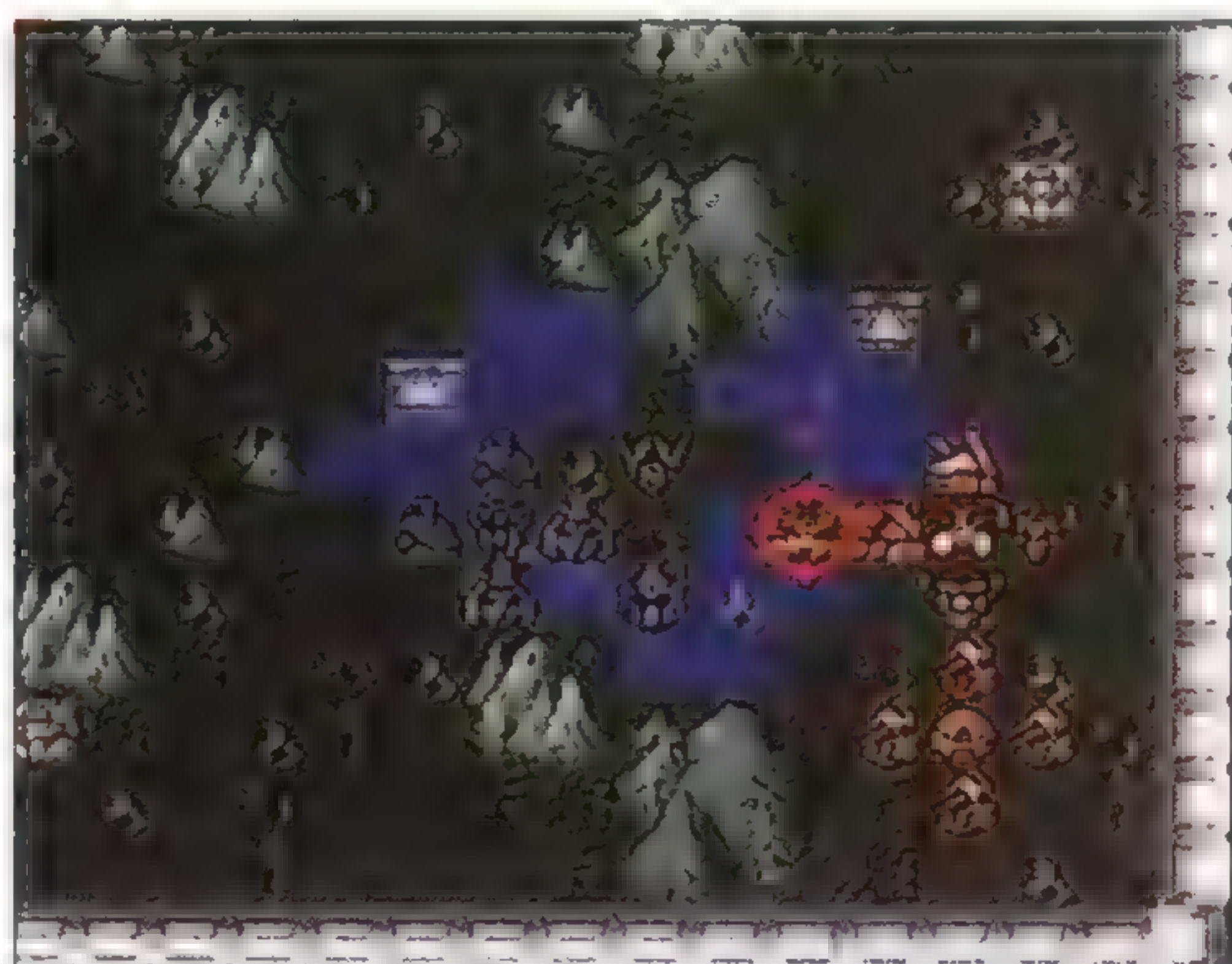
マップとレベルの設定

「スペシャルモード」を選んでⒶボタンを押すと、マップとレベルの設定画面があらわれます。十キーでそれぞれを設定し、Ⓐボタンを押して、ステージモードと同様の操作でゲームを進めてください。

ステージクリア

敵軍を全滅させるか、敵の本拠地を占領するとステージクリアとなり、クリアしたステージに勲章マークが表示されます。

スペシャルモードで2P対戦!!

1P、2Pともスペシャルモードがプレイできる場合、2つのゲームカセットを使って2P対戦を選ぶとそれぞれのプレイヤーが育てたオリジナル軍同士で戦える「対決モード」をプレイできます。

「対決モード」

両プレイヤーが「イベントモード」をクリアしている場合のみ表示され、プレイできるモードです。自分のゲームカセットのデータでの対戦が楽しめ、捕虜によるゲームカセット間でのデータの移動があります。
※1つのゲームカセットでプレイする場合は、「トレーニングモード」のみの表示となります。

真剣勝負!!

対決モードでは、捕虜によるユニットの移動以外のデータは、セーブされません。

そして、1P、2Pともスペシャルモードの全ステージ(5ステージ×3レベル)をクリアすると・・・
究極の勝負が待っているぞ!!

明日の勝利のために

「Ｉフィールド」に要注意！

ビーム兵器系の攻撃を無効にするＩフィールドを持っているユニットは、あらかじめチェックしておこう！
うっかり忘れてビーム攻撃を仕掛けても効果ナシ！メガ粒子砲等の大型ビーム兵器でさえ、通常の1／3のダメージしかあたえることができない。

威力絶大！
マップ兵器を使いこなして
有利に戦おう！

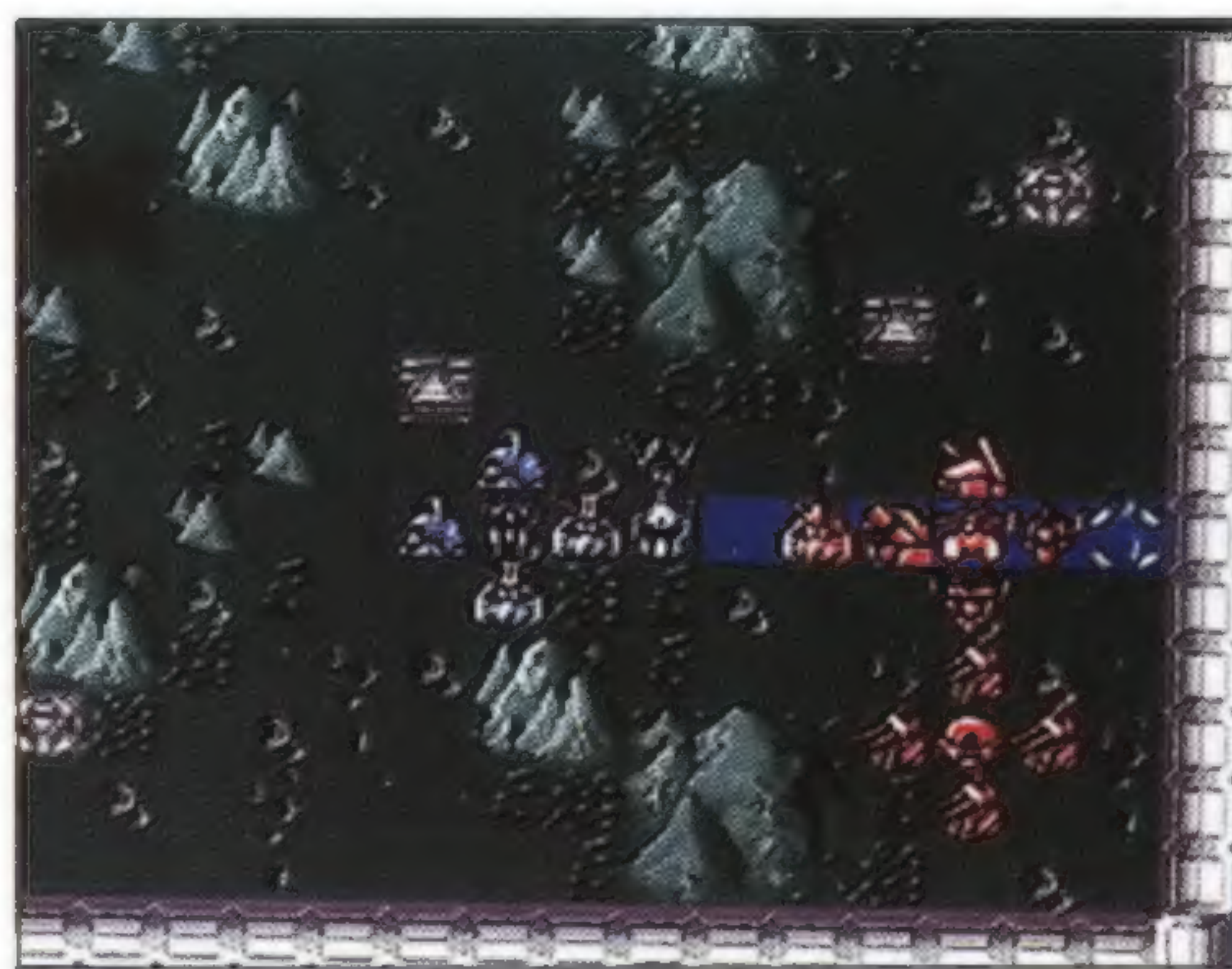
ユニットの中には、まとめてダメージをあたえることのできるマップ兵器を装備しているものがあります。「MAP」のマークがついた武装にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してください。

マップ兵器を持っているユニット

●スードリィ「爆撃」

Ⓐボタンを押すと、上空から地上に爆撃し、半径3マスの範囲内にいるユニットにダメージをあたえます。

●ウェイブライダー
「ハイパーメガランチャー」
●百式
「メガバズーカランチャー」

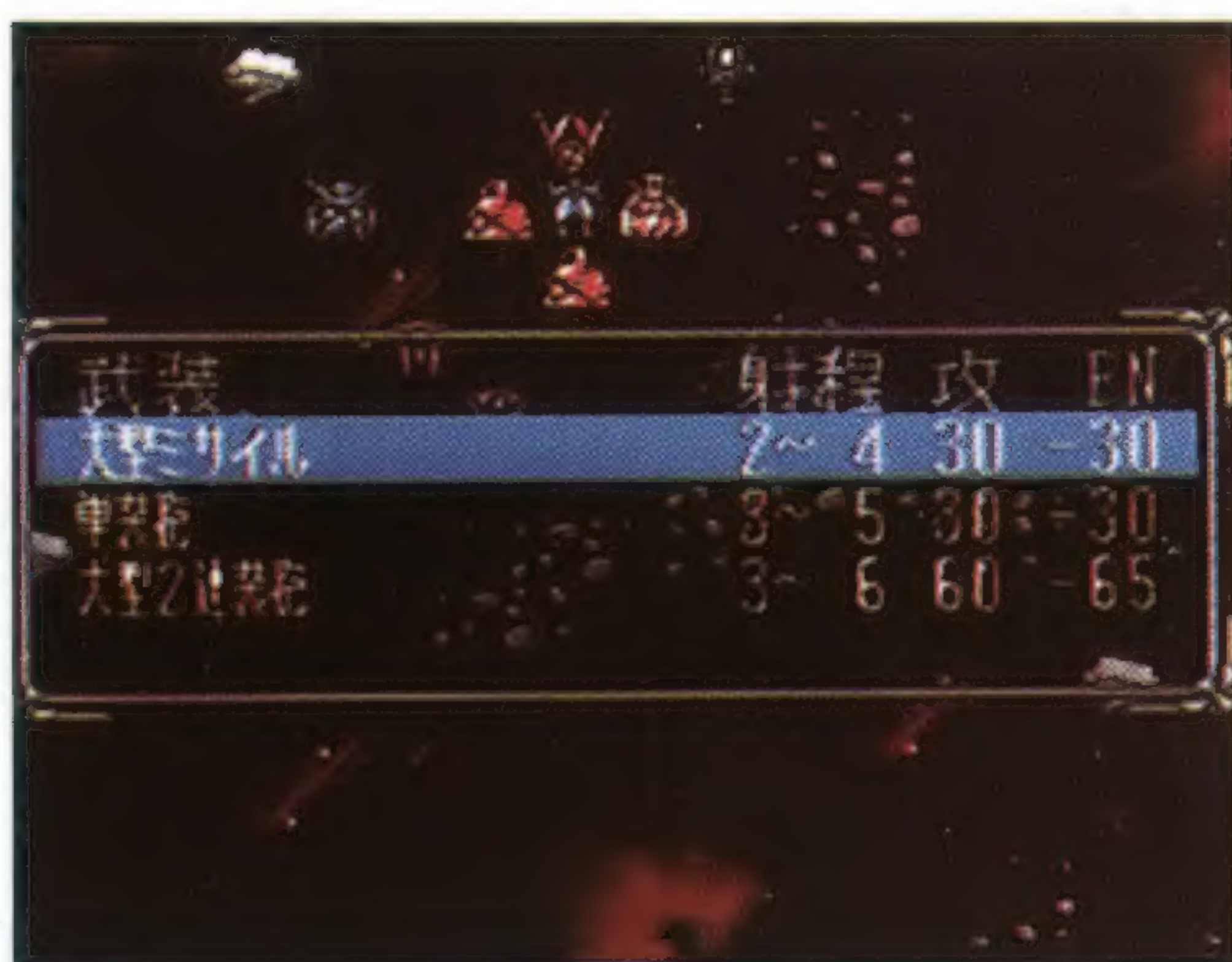
攻撃有効範囲が表示されますので、Ⓛ,Ⓡボタンで方向を選んでください。Ⓐボタンを押すとユニットにダメージをあたえます。

POINT 3 究極の特殊兵器、今度は「コロニーレーザー」だ！

「SDガンダムジェネレーション一年戦争記」の「ソーラーレイ」に匹敵する特殊兵器「コロニーレーザー」がいよいよ登場！
その威力は、ガンダムファンなら想像つくよね。
使い方は、「攻撃」コマンドで選択後、Ⓛ,Ⓡボタンで発射方向を選びⒶボタンを押すと充填をはじめ、次のターンで発射！ゲームでは戦艦の一種として扱われるけど、MSユニットは搭載できない。

マップ兵器使用上の注意

●マップ兵器は、ユニット移動後やユニットが戦艦の指揮範囲を越えている場合は使えません。
●マップ兵器は範囲内にいる自軍にもダメージをあたえますので、ご注意ください。

戦艦をMSに隣接させるべからず！

戦艦は、射程距離1の武器を装備していないから、ユニットにぴったりくっついてしまうと攻撃不可能。だが、隣にいるＭＳからは攻撃されてしまうので、不利なことこの上ない。

新コマンド「ダミー」を有効に使って、大事なユニットを守れ！

「グリプス戦記」のコマンドでは、新たに「ダミー」と「変形」が加わっていることに気がついたかな？　特に「ダミー」はとっても便利なコマンドで、大事なユニットを敵の射程範囲内で待機させたい場合などに使っておけば、ノーダメージで次のターンにのぞめるぞ。

SD GUNDAM GENERATION

使用上のご注意

⚠ 警　告

- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠ 注　意

- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

〈使用上のおねがい〉

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。
- ゲームによっては圧縮データを展開する黒い画面が、しばらく表示されることがありますが、故障等ではありません。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

バンダイゲームステーション
このソフトの内容についてのご質問は、03-3847-5090 [受付時間/月曜~金曜日(祝日を除く)10時~16時] にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。
- 受付時間外の電話はおさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所 、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東)	台東区駒形2-5-5 〒111-81	☎ 03-3847-6666
(関西)	大阪市北区豊崎4-12-3 〒531	☎ 06-375-5050
(中部)	名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466	☎ 052-872-0371

- 電話受付時間　月曜~金曜日(祝日を除く)10時~16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようご注意ください。

【故障品について】

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

発売元　株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81